REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #228

Play manía

GRATIS Guía DESTINY 2

32 PÁGINAS

GRAN TURISMO SPORT
Así es la culminación de una serie única

¡DE MIEDO!
THE EVIL WITHIN 2
El terror te está esperando

¡ME LA PIDO!
LAS MEJORES EDICIONES PARA COLECCIONISTAS

¡AVANCES!
- ASSASSIN'S CREED ORIGINS
- CALL OF DUTY WWII
- STAR WARS BATTLEFRONT II
- WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS
- NEED FOR SPEED: PAYBACK
- DRAGON BALL FIGHTERZ...

¡SEGUIMOS A LA CONQUISTA DE LA TIERRA MEDIA!
SOMBRAS DE GUERRA
- Análisis desde las profundidades de Mordor
- Retroplay: el universo de Tolkien en PlayStation

DEAD OR ALIVE
WANTED
RED DEAD REDEMPTION II
Descúbrelo todo sobre el juego más buscado

REPORTAJE
CYBERPUNK EN PLAYSTATION
Los mejores juegos **estilo Blade Runner**

MADE IN SPAIN
RAIDERS OF THE BROKEN PLANET
Análisis y entrevista con su creador

CONTINÚA TU EXPERIENCIA DIGITAL









DISFRUTA DE LAS MEJORES REVISTAS





Todas disponibles en tu kiosco digital:





EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Ferias con distintos sabores

En el momento de escribir estas líneas, cierra sus puertas la segunda edición de Barcelona Games World con unas cifras de récord según sus organizadores. Las 210 compañías expositoras (un 35% más que en 2016) han mostrado 130 juegos (entre ellos 23 novedades). Además, ha registrado más de 135.000 visitas durante los cuatro días que ha durado la feria, un 11% más que en 2016 y cifra récord en un evento sobre videojuegos en España (datos según los organizadores). Los 1.500 puestos de juego y la buena organización de eventos paralelos, como Retro-Barcelona, sin duda han contribuido a este éxito.

Un éxito de público que a buen seguro van a tener también en la Madrid Gaming Experiencia, que abrirá sus puertas del 27 al 29 de octubre, con unos 1.000 puestos de juego. Un total de 30.000 metros cuadrados dedicados a la "cultura del videojuego", donde tampoco faltarán competiciones de eSports, una zona retro, espacios dedicados a los fans del manga y el cosplay...

Para las compañías supone un esfuerzo BRUTAL montar dos ferias en tan poco tiempo. Pero para los usuarios, es un auténtico lujo poder catar algunos juegazos antes de que salgan a la venta cono *Detroit: Become Human, Ni no Kuni II, Dragon Ball FighterZ* o *Call of Duty WWII*. O poder ver en carne y hueso a mitos de esta industria como Toru Iwatani (creador de *Pac-Man)* o Kazunori Yamauchi (padre de *Gran Turismo*), ambos en BGW.

El éxito de estas ferias más orientadas hacia el usuario contrasta con la frialdad que nos han dejado este año las ferias "para profesionales". Tanto la pasada Gamescom de Colonia como el más reciente Tokyo Game Show fueron más bien parcos en cuanto a anuncios. En la feria nipona sólo sorprendieron *Left Alive*, ciertas remasterizaciones y los planes de Sega para su saga *Yakuza* (eso sí, ni rastro de los primeros *Shenmue* remasterizados). Menos mal que Sony sí nos ha prometido "mandanga" de la buena en la París Games Week, en una conferencia que tendrá lugar el 30 de octubre a las 17 h y cuyas novedades comentaremos, por supuesto, en el próximo número.

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... charlar con multitud de creadores de videojuegos, tanto "patrios" como de fama mundial. ¡Todos son muy simpáticos!



Alex Alcolea posa con Kazunori Yamauchi, creador de *Gran Turismo* y un buen amigo de esta revista desde hace ya muchos años.



Mientras, Borja Abadíe asaltó Mordor en la mejor compañía: la de Bob Roberts , director de diseño de *Sombras de Guerra*.



Jon Cortazar hizo pasar miedo del bueno a Sonia con la demo de *Mindtaker*, la aventura de terror para PS VR que Relevo prepara con el apoyo de PlayStation Telents.

Lo que nos habéis dicho...



Pacientes



@stipey76
@revisplaymania aunque soy fiel comprador de la saga #AssassinsCreed este año esperaré para pillarme la nueva entrega. No me llama nada

¡A jugar!



@HYPE_Station
No hay nada como la buena lectura mientras esperas tu turno para entrar a #HYPEStationGVV. Y si es la última @revisplaymania, pues mejor!

Despistados...



Mauricio Núñez
Plis, porfa, pongan en la revista juegos anime y de la consola olvidada Xbox360...

¡Un placer!



@POLL080
Un gran detalle regalar revistas @Hobby_Consolas y @revisplaymania en la #BarcelonaGamesWorld2017

Con mucha solera



@SylensFocus
La civilización de los Antiguos, aquellos que jugaban con PSX, ya tenía guías de @revisplaymania. Una luz que sigue iluminando caminos.

En ratos muertos

@_MrAndy91_
Cosa buena currar y en el descanso... @revisplaymania y @MegaStar Yeah Yeah



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #228





Red Dead Redemption II

Uno de los juegos míticos de la generación de PS3 se estrena en PS4 con una secuela que promete ser más grande, más sólida y mucho, muchísimo más espectacular... ¿Quieres saber qué esperamos de *RDRII*?



Ediciones de Coleccionista. ¿Has pensado en regalarte un juego? Mejor que sea tan especial como éstos...



Cyberpunk en PlayStation. Si te gusta el estilo "Blade Runner", este reportaje te emocionará.

ACTUALIDAD 06
Las últimas noticias, rumores, primeras imágenes...

OPINIÓN 16
Los expertos de Playmanía, Borja Abadíe y Alberto Lloret, opinan sobre el mundo del videojuego.

REPORTAJES 18
Red Dead Redemption II 18
Gran Turismo Sport 24
The Evil Within 2 28
Ediciones de Coleccionista 32
Cyberpunk en PlayStation 66

NOVEDADES 49
Sombras de Guerra 38
NBA 2K18 42
Destiny 2 44
Project CARS 2 46
FIFA 18 48
Raiders of the Broken Planet 50
Marvel vs Capcom Infinite 52
ARK Survival Evolved 54
La LEGO Ninjago Película 56
Dead Alliance 57
WRC 7 58
Ruiner 58
NHL 18 58
Blue Reflection 59
Ys VIII: Lacrimosa of Dana 59
White Day: A Labyrinth Named School 59

PS STORE 60

COMUNIDAD PS PLUS 64
No te pierdas todas las ventajas que te ofrece ser miembro de PlayStation Plus.

PERIFÉRICOS 64
La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tu consola.

CONSULTORIO 72
Resolvemos todas tus dudas sobre el universo PlayStation.

TUTORIALES 74
Novedades Firmware 5.0 74

GUÍA DE COMPRAS 78
Los mejores juegos de PS4 puntuados y comentados para que no te equivoques en tus compras.

AVANCES 84
Assassin's Creed Origins 84
Star Wars Battlefront II 86
Call of Duty WWII 88
WWE 2K18 89
Wolfenstein II: The New Colossus 89
Numantia 90
Need for Speed Payback 91

RETROPLAY 94
Repasamos los juegos para consolas PlayStation que han estado inspirados el rico universo creador por Tolkien para "El Señor de los Anillos".

NOVEDAD
PÁGINA 38

EN PORTADA
Sombras de Guerra

Una de las aventuras de acción más impactantes del momento abre nuestra sección de análisis.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

- ARK Survival Evolved 54
- Assassin's Creed Origins 84
- Blue Reflection 59
- Call of Duty WWII 88
- Dead Alliance 57
- Destiny 2 44
- Dragon Ball FighterZ 6
- FIFA 18 48
- God Eater 3 8
- Gran Turismo Sport 24
- La LEGO Ninjago Película 56
- Left Alive 9
- Marvel vs Capcom Infinite 52
- NBA 2K18 42
- Need for Speed Payback 92
- NHL 18 58
- Numantia 91
- Project CARS 2 46
- Raiders of the Broken Planet 50
- Red Dead Redemption II 18
- Ruiner 58
- Sombras de Guerra 38
- Star Wars Battlefront II 86
- White Day: A Labyrinth named School 59
- Wolfenstein II 90
- WRC 7 58
- WWE 2K18 89
- Ys VIII: Lacrimosa of Dana 59

Agenda PlayStation

DEL 13 DE OCTUBRE AL 14 DE NOVIEMBRE

El chorreo de juegazos no para. Aquí está todo lo que llegará en las próximas semanas.

13 DE OCTUBRE VIERNES
Chaos;Child • PS4/PS Vita
Cyberdimension Neptunia: 4 Goddesses Online • PS4
Dungeons 3 • PS4
RAID: World War II • PS4
The Evil Within 2 • PS4
Touhou Kobuto V: Burst Battle • PS4/PS Vita

17 DE OCTUBRE MARTES
ELEX • PS4
Megaton Rainfall • PS4
Rogue Trooper Redux • PS4
South Park: Retaguardia en Peligro • PS4
WWE 2K18 • PS4

18 DE OCTUBRE MIÉRCOLES
Gran Turismo Sport • PS4 Comprar en GAME

20 DE OCTUBRE VIERNES
Let's Sing 10 • PS4
Real Farm Sim • PS4
The Inner World: The Last Wind Monk • PS4

24 DE OCTUBRE MARTES
Rapala Fishing Pro Series • PS4
Road Rage • PS4

25 DE OCTUBRE MIÉRCOLES
Intenciones Ocultas • PS4
Just Dance 2018 • PS4
Nightmare Boy • PS4
Numantia • PS4
Saber es Poder • PS4

27 DE OCTUBRE VIERNES
Assassin's Creed Origins • PS4
Bubsy: The Woolies Strike Back • PS4
Demons Age • PS4
Madrid Gaming Experience • Feria de videojuegos
Nights of Azure 2: Bride of the New Moon • PS4
Rugby 18 • PS4
Wolfenstein II: The New Colossus • PS4
Yomawari: Midnight Shadows • PS4/PS Vita

3 DE NOVIEMBRE VIERNES
hack//G.U. Last Recode • PS4
Call of Duty: WWII • PS4

7 DE NOVIEMBRE MARTES
Hand of Fate 2 • PS4
Sonic Forces • PS4

8 DE NOVIEMBRE MIÉRCOLES
Night Trap: 25th Anniversary Edition • PS4

10 DE NOVIEMBRE VIERNES
Ben 10 • PS4
Need for Speed Payback • PS4

14 DE NOVIEMBRE MARTES
L.A. Noire • PS4
LEGO Marvel Super Heroes 2 • PS4



The Evil Within 2

Shinji Mikami vuelve como productor en otro "survival horror" espeluznante junto al detective Castellanos.

theevilwithin2.bethesda.net/es

Reportaje en página 28



Gran Turismo Sport

El buque insignia del motor en PlayStation regresa con una nueva entrega centrada en la competición online.

www.gran-turismo.com/es/

Reportaje en página 24



Madrid Gaming Experience

La edición de la feria de videojuegos madrileña de este año nos ofrecerá de todo: torneos de eSports, zona retro, charlas y, sobre todo, muchos juegos.

www.ifema.es/madridgamingexperience_01/

OCTUBRE 27

Assassin's Creed Origins

Tras un merecido descanso, la saga volverá con una aventura ambientada en el antiguo Egipto.

assassinscreed.ubisoft.com/game/es-es/home/

Avance en página 84



Por fin hemos probado el que va a ser el mejor juego de la saga *Dragon Ball*, desarrollado por Arc System Works.

La emoción de jugar a *Dragon Ball FighterZ*

TODO SOBRE LA **BETA CERRADA** Y LOS NUEVOS PERSONAJES

DRAGON BALL FIGHTERZ | PS4 | ARC SYSTEM WORKS | LUCHA | FEBRERO DE 2018

Nunca una espera se nos ha hecho tan larga como va a ser esta: hasta febrero del año que viene no podremos disfrutar de *Dragon Ball FighterZ*. Y después de haber probado la beta cerrada a la que nos dio acceso Bandai Namco, aguantar hasta el año que viene se nos va a hacer aun más cuesta arriba. A través de un simpático hub (con versiones *chibi* de los luchadores) accedimos a dos modos de juego: uno como "espectadores", y una Arena donde combatir con otros usuarios. Y ahí empezaba el auténtico espectáculo.

El despliegue visual de *Dragon Ball FighterZ* ha vuelto locos a los seguidores de la saga. ¡Y con razón! La fidelidad a la obra original es asombrosa, y los personajes lucen un aspecto que a veces incluso supera el de la serie de animación. Tras el asombro inicial y "metidos en harina", el juego destaca por su versatilidad: cualquier jugador puede escoger tres luchadores para su equipo (con un sistema de combate que remite a *Marvel vs Capcom 3*) y realizar ataques increíbles. Pero en Arc System Works tienen mucho oficio y la verdadera "chicha" de *DBZF* está en su profundidad: combos casi infinitos, asistencias, parrying, relevos, desvío de ataques... Un genial sistema de combate, con posibilidades ilimitadas.

Las novedades no se han limitado a la beta. Las dos últimas incorporaciones han despertado más aún el interés de los fans de la saga: podremos jugar con Ten Shin Han (con Chaoz como assist) y el inefable Yamcha, ambos haciendo gala de ataques como el Kikōhō de Ten o la esfera Sōkidan. El tercer personaje anunciado es inédito en la saga: Androide 21, una científica crucial en una trama en la que Goku y sus amigos combatirán contra androides basados en ellos mismos ¡Casi nada!

La misteriosa Androide 21 ha sido diseñada para el juego por el propio Akira Toriyama.

El argumento del juego mostrará el regreso del Androide 16, al frente de un ejército de súper androides malvados.

Por fin Yamcha podrá combatir "de tú a tú" contra Goku y usar contra él su característico Colmillo de Lobo.

Los ataques especiales constan de varios niveles. Los más espectaculares consumen varias barras de Ki.





SUBEN

GTA V ES EL SEGUNDO JUEGO MÁS VENDIDO DE LA HISTORIA

GTA V sigue pulverizando récords y ya es el segundo videojuego más vendido de la historia, superando los 60 millones sumando todos los formatos y territorios. Sólo le supera *Wii Sports*.

SUCKER PUNCH CUMPLE 20 AÑOS

Los creadores de series tan queridas por la familia PlayStation, como *Sly Cooper* o *Infamous*, celebran su vigésimo aniversario. Eso sí, seguimos sin saber cuál será su próximo juego. ¿Qué estarán preparando?

LAS FERIAS EN NUESTRO PAÍS

A principios de octubre tuvo lugar la Barcelona Games Week, cosechando un gran éxito en todos los sentidos. Y del 27 al 29 de octubre se celebra la Madrid Gaming Experience. Dos eventos de gran calado.

BAJAN

FERIAS POCO SORPRENDENTES

En cambio, tenemos que decir que este año tanto la Gamescom como el Tokyo Game Show nos han decepcionado. En ambas hubo juegos de relumbrón, pero pocas sorpresas. Sony se las guarda para la París Games Week, con una prometedora conferencia el 30 de octubre a las 17 h en la que sí esperamos grandes anuncios.

DESPIDOS EN VOLITION

Unos treinta trabajadores del estudio estadounidense Volition, incluyendo su mánager general, Dan Cermak, han sido despedidos. Parece que en Deep Silver no están demasiado contentos con las ventas de su último juego, *Agents of Mayhem*.

ALGUNAS EDICIONES DE COLECCIONISTA

No es oro todo lo que reluce en lo que se refiere a Ediciones Coleccionista. Este mes la polémica se cierne sobre la de *Marvel vs Capcom Infinite*. Hay compradores que se quejan de que el acabado de las figuras es muy inferior al de las fotos promocionales. Y que las famosas Gemas del Infinito, más que gemas, parecen huevos de colores...





Los puestos de *Gran Turismo Sport* en la Barcelona Games World eran así de molones. Todos querían probarlo.



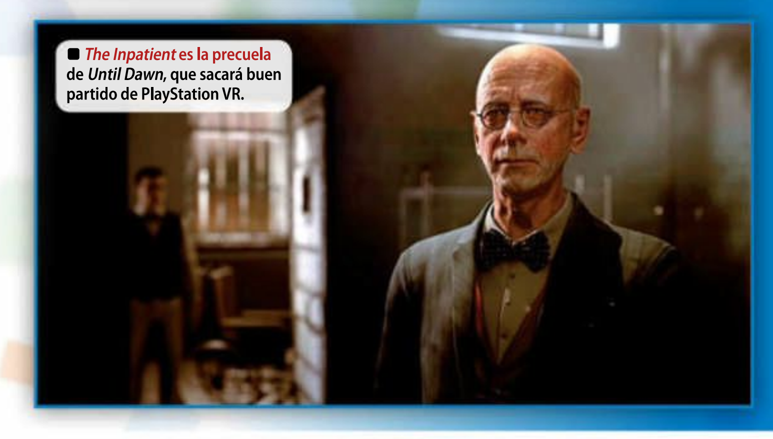
Days Gone también levantó gran expectación durante la feria.

El nuevo *God of War* es otro de los juegos más esperados por la parroquia PlayStation.

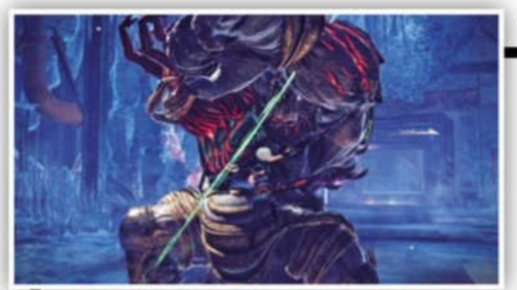
Éxito de PlayStation en Barcelona Games World

BARCELONA GAMES WORLD | PS4 | SONY | VARIOS

La segunda edición de la feria Barcelona Games World ha sido todo un éxito y gran parte de la "culpa" la han tenido los chicos de PlayStation España, que se han llevado un buen repertorio de juegazos para amenizar el evento. Unos en forma de tráiler y otros jugables, por las instalaciones de la Fira de Barcelona desfilaron juegazos de la talla de *Detroit: Become Human* (lo último del creador de *Heavy Rain* y *Beyond: Dos Almas*), *Gran Turismo Sport* (con modernas cabinas con volante), *Days Gone*, *God of War* y futuros éxitos para PlayStation VR como *The Inpatient*, *Bravo Team* o el juego de terror *Mindtaker* del estudio bilbaíno Relevo. Además , en el tráiler mostrado en la feria de *God of War* había metraje nunca visto hasta este evento. Y no todos los días el público general puede ver "en vivo y en directo" a un creador de videojuegos de talla mundial como Kazunori Yamauchi. Y todo sin olvidarnos del apoyo a los "indies". Sin duda, estos eventos no serían lo mismo sin el apoyo de Sony.



The Inpatient es la precuela de *Until Dawn*, que sacará buen partido de PlayStation VR.



En *God Eater 3* volveremos a luchar contra enormes, terroríficas y muy variadas criaturas, llamadas Aragami.

GOD EATER 3 | ¿PS4/PS VITA? | BANDAI NAMCO | SIN CONFIRMAR

La caza del Aragami continúa en *God Eater 3*

Bandai Namco nos trajo en agosto del año pasado *God Eater 2: Rage Burst*, juego de acción y rol que tendrá su continuidad en *God Eater 3*. Han pasado muchos años desde lo acontecido en la entrega anterior y la Tierra sigue dominada por enormes bestias conocidas como Aragami. Pero para derrotarlos están los God Eaters, héroes que han recibido el don (¿o es una maldición?) de las nuevas armas God Arc, unos implantes que funcionan con células de Aragami. Pero mucho ojo, porque todo aquél que lucha contra monstruos tiene que tener cuidado de no convertirse en uno de ellos. Y puede que haya God Eaters que se estén pasando al "lado oscuro". Lo descubriremos en otro desarrollo repleto de acción y rol que podremos compartir con amigos... suponemos que en PS4 y/o PS Vita, como sus "antecedentes", porque no han confirmado ni fecha ni plataformas en las que saldrá.

La historia promete ofrecer giros inesperados en un desarrollo repleto de acción con toques roleros que podremos disfrutar en cooperativo.



HYPE STATION | ESPACIO DE JUEGO

Vigo ya tiene su propio centro HYPE Station

El Centro Comercial Gran Vía de Vigo ha sido el último en incorporar un espacio HYPE Station, en el que los visitantes podrán pasárselo en grande jugando con las últimas novedades para PS4 y PS VR y participando en todo tipo de eventos y torneos. Ya hay centros como este en Cataluña, País Vasco, Comunidad Valenciana, Castilla-La Mancha y Castilla y León... Si quieres descubrir tu HYPE Station más cercano y pasar un buen rato jugando, entra en: **www.hypestation.es**



Podrás leer tranquilamente Playmanía mientras esperas para jugar a las últimas novedades de PS4.



Left Alive será un juego de acción y supervivencia ambientado en el universo de los *Front Mission*, una mítica saga de rol táctico con "mechas" de Square.

LEFT ALIVE | PS4 | SQUARE ENIX | SIN CONFIRMAR

Sobrevive como puedas

Left Alive fue una de las pocas sorpresas que nos dejó el pasado Tokyo Game Show. Tras ver el críptico tráiler, en el que se confirmaba la participación de Yoji Shinkawa en el juego (famoso por las ilustraciones de los *MGS*), muchos quisieron ver en *Left Alive* una especie de intento por parte de Square Enix de llenar el hueco dejado por la añorada saga de Kojima. Pero nada más lejos de la realidad. *Left Alive* será un juego de supervivencia y acción en tercera persona ambientado en diferentes lugares dentro del universo *Front Mission*, en concreto entre *Front Mission 5* y *Evolved*. Tendrá tres protagonistas y podremos alternarlos para descubrir el desenlace de la historia de cada uno de ellos. Habrá sólo un final, pero la historia de cada personaje dependerá de las decisiones que tomemos durante el juego. Al talentoso Yoji Shinkawa se han unido otros importantes nombres propios, como Shinji Hashimoto (productor de los algunos de los últimos *Final Fantasy*) o Takayuki Yanase, diseñador de "mechas" que trabajó en series como *Mobile Suit Gundam* o en el mismísimo *MGS4*. Aunque parece un título de corte muy oriental, suponemos que también llegará a occidente.



Habrá tres protagonistas y podremos alternar su control. De nuestras decisiones dependerá su sino.



Ilustres como Yoji Shinkawa (ilustrador de los *MGS*) dan brillo a este proyecto de Square Enix.

EN POCAS PALABRAS

CON ALGUNAS MEJORAS

NUEVO MODELO DE PLAYSTATION VR

Sony ha anunciado un **nuevo modelo de PlayStation VR** llamado CUH-ZVR2 (el original era ZVR1). La versión actualizada del set incluirá los **cables estéreo integrados en el casco,** y será más fino y con un **cable más largo. Y será compatible con HDR.** Aún no sabemos cuándo se pondrá a la venta aquí. Suponemos que irá sustituyendo al antiguo en las tiendas.

NUEVO *JURASSIC PARK*

LOS DINOSAURIOS DOMINARÁN PS4

Si te gusta la franquicia **Parque Jurásico**, te alegrará saber que hay un nuevo videojuego en camino, Se trata de ***Jurassic World Evolution*, un título de estrategia de gestión** en el que tendremos que diseñar nuestro propio parque, desde criar múltiples especies de dinosaurios **(podremos crear híbridos)** hasta sus medidas de seguridad. **Saldrá para PS4 en verano.**



SONY NO LO CONFIRMA

THE LAST OF US II, ¿FECHADO?

Gustavo Santaolalla, autor de la banda sonora del primer ***The Last of Us***, ya está trabajando en la música de la secuela. Y en declaraciones a un canal argentino, afirmó que ***The Last of Us Part II* no llegará hasta 2019.** A ver qué dice Sony al respecto en la **París Games Week**.

UNA EDICIÓN DE LUJO

EL CONDE LUCANOR, EN FORMATO FÍSICO

Ya podéis reservar la **edición especial de *The Count Lucanor***, la "pixelada" aventura de **Baroque Decay** que trae BSO, libro de arte, pin, póster y set de pegatinas. Y por **29,99 €**.



EL RIVAL DE *NBA 2K18*

NBA LIVE 18 YA ESTÁ EN LAS TIENDAS

Mientras ***NBA 2K18*** se lleva todos los honores, su "eterno" rival ya está también en la cancha, presentando un **modo llamado The One**, que nos permitirá crear nuestro jugador y llevarle a lo más alto tanto en la NBA como... ¡en las calles! Este año ***NBA Live 18* ha mejorado,** aunque sigue por detrás de *NBA 2K18*.

DEJA DE SER PRESIDENTE

ANDREW HOUSE ABANDONA SONY

Tras más de 20 años ocupando distintos cargos dentro de la marca, **Andrew House abandona la presidencia de Sony** Interactive Entertainment para "perseguir nuevos desafíos". **Le sustituye John Kodera**, vicepresidente de la misma división.



LIVING A CELEBRATION

SINGSTAR SE UNE A LA MODA *PLAYLINK*

El 22 de noviembre llega ***SingStar Celebration*** a la serie de **juegos sociales PlayLink**. Incluirá **30 temas (como "La Gozadera")** que podrás cantar usando tu móvil como micrófono tras bajar la app gratuita SingStar Mic.

POR SI TE LAS PERDISTE

NUEVAS EDICIONES GOTY PARA TU PS4

Sony anuncia que lanzará una edición "completa" de ***Horizon Zero Dawn***, que incluirá el **DLC *The Frozen Wilds*** (también disponible "suelto" por **19,99 €** a partir del **7 de noviembre**). Y **Capcom** hará lo propio con ***Street Fighter V: Arcade Edition***, una edición que trae los **modos Arcade y Extra**, entre otros añadidos que llegaron vía DLC.



¿QUÉ PASA CON...?

... el futuro de la serie *Batman Arkham*?

Pues según Kevin Conroy, actor que le pone la voz a Batman en los juegos, "no hay planes" para continuar la serie. De hecho, hoy por hoy el nuevo proyecto de Rocksteady sigue siendo un misterio. Se rumoreó un juego sobre la Liga de la Justicia, pero aún no hay nada confirmado.

... el director de *The Last of Us* y *Uncharted 4*?

Hace unos meses os contábamos que Bruce Straley, director de algunas de las obras más memorables de Naughty Dog (como *Uncharted 2, The Last of Us* y *Uncharted 4*), se iba a tomar un periodo de "respiro". Pues finalmente va a abandonar el estudio después de 20 años. Le deseamos lo mejor en sus nuevos proyectos.



...*Dragon's Dogma: Dark Arisen* en PS4?

Este mastodóntico y peculiar juego de rol de Capcom, que salió para PS3 en 2012, ya está disponible también en PS4 con gráficos mejorados y todo el contenido extra de su expansión *Dark Arisen*.

... la edición física del juego de "Viernes 13"?

El pasado viernes 13 (¡cómo no!) se puso a la venta la edición física de *Friday the 13th: The Game*, distribuido por Badland Games. Incluye algunos extras con respecto a su lanzamiento en digital (como algunos "skins") y acceso gratuito a los próximos DLC cuando estén disponibles.

... el lanzamiento de *Dynasty Warriors 9*?

Koei Tecmo ha confirmado que la entrega más ambiciosa de *Dynasty Warriors* saldrá a principios de 2018, con su mundo abierto y un renovado sistema de combate.



Éxitos del pasado



En los próximos meses vamos a recibir en PS4 nuevas remasterizaciones de algunos juegazos que en su día triunfaron en PSone, PS2 y PS3.

La "moda" de las remasterizaciones no tiene fin. Y más teniendo en cuenta que algunas recientes "puestas al día" de éxitos del pasado han sido todo un éxito de ventas. Así que casi todas las compañías están tirando de su fondo de armario para ofrecernos algunos de sus éxitos de antaño más reconocidos, también para PS4. Algunas están más trabajadas que otras, unas incluyen extras de interés y otras, ni eso. Pero, polémicas aparte, suponen una oportunidad de oro para descubrir joyas de otro tiempo o para jugarte en tu PS4 aquel bombazo que se te escapó en su día. O para volver a disfrutar, con mejoras, de aquella obra maestra que te enamoró.



Shadow of the Colossus

CONSOLA ORIGINAL: PS2 SONY

La inmortal obra de Fumito Ueda verá la luz en 2018 en una "puesta al día" que será 100% respetuosa con el original, pero con un renovado apartado gráfico. Así pues, junto al misterioso Wander y su caballo Agro volveremos a explorar un mágico lugar con el objetivo de hallar y tumbar a 16 enormes colosos (cada uno con sus particularidades).

Dragon's Crown Pro

CONSOLA ORIGINAL: PS3/PS VITA VANILLAWARE

En el pasado Tokyo Game Show se anunció la remasterización de este fantástico beat' em up de Vanillaware que llegará en 4K (en PS4 Pro) y con juego cruzado con las versiones originales. Sale en enero en Japón.



Okami HD

CONSOLA ORIGINAL: PS2 CAPCOM

Otra bellísima aventura de PS2 que verá la luz en PS4 es *Okami*, en la que volveremos a ponernos la piel (o en el pelaje) de la diosa-lobo Amaterasu y a manejar el pincel celestial. Tendrá opción 16:9 y llega el 12 de diciembre.

remasterizados para PS4



Jak & Daxter

CONSOLA ORIGINAL: PS2 SONY

Ya está disponible en PS Store el primer *Jak & Daxter* para PS4, pero de aquí a final de año saldrán también *Jak II: El Renegado*, *Jak 3* y *Jak X: Combat Racing* (ya sabéis, el salvaje juego de carreras y acción que estará disponible por primera vez en otra plataforma desde que saliera originalmente en PS2 en octubre de 2005). Todo ellos llegarán a 1080 p y con trofeos. Que ganas de pillarlos...

Zone of the Enders: The 2nd Runner MARS

CONSOLA ORIGINAL: PS2 KONAMI

Aunque ya sin la firma de Kojima, Konami anunció la remasterización de *ZOE2* (en PS4 Pro irá a 4K) que además será compatible con PlayStation VR para primavera de 2018.



L.A. Noire

CONSOLA ORIGINAL: PS3 ROCKSTAR

Volveremos a investigar crímenes en Los Ángeles en los años 40 en esta remasterización (a 1080 p en PS4 y 4K en PS4 Pro) que incluirá todo el contenido adicional. Eso sí, por ahora *The VR Case Files* son sólo para HTC Vive...



Final Fantasy IX

CONSOLA ORIGINAL: PSONE SQUARE ENIX

Fue otra de las sorpresas del pasado Tokyo Game Show. *Final Fantasy IX* ya te espera en PS Store para PS4, con mejoras con respecto al original de PSone, como gráficos en alta definición, guardado automático, trofeos, dos temas para el menú de inicio y ciertas características optativas, como los modos Ultrarrápido o Sin Encuentros, pensadas para aligerar nuestro avance. Eso sí, mantiene el elevado precio de la versión de Steam: 20,99 euros.

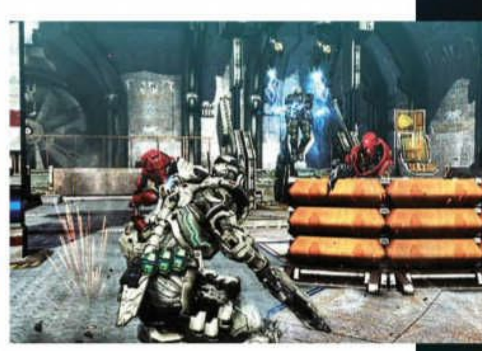
¿Los veremos pronto en PS4?

Sega nos tiene en ascuas con la remasterización de algunos de sus éxitos pretéritos que llevan tiempo rumoreándose. Algunos incluso han aparecido listados en algunas tiendas pero, de momento, nada...

SHENMUE Y SHENMUE 2

CONSOLA ORIGINAL: DREAMCAST SEGA

Las remasterizaciones de los primeros *Shenmue*, dos aventuras adelantadas a su tiempo que salieron en Dreamcast en 2000 y 2001, llevan AÑOS rumoreándose. ¿Las veremos antes del estreno de *Shenmue III* en 2018?



VANQUISH

CONSOLA ORIGINAL: PS3 SEGA

Distintas tiendas europeas han listado un pack que reuniría *Vanquish* y *Bayonetta* en un mismo "paquete", remasterizados para PS4. Este frenético juego de acción de Platinum Games luciría de muerte en 1080 p y en 4K.



BAYONETTA

CONSOLA ORIGINAL: PS3 SEGA

Y si nos molaría ver *Vanquish* en PS4, qué os vamos a contar de nuestra bruja favorita, que aunque nos haya "abandonado" en su segunda entrega, se estrenó en PS3. Ambos han salido en PC, lo que facilitaría el "remaster"...

DESCUBRE LOS DESARROLLOS ESPAÑOLES PARA **PLAYSTATION VR** QUE ESTÁN EN MARCHA

REALIDAD VIRTUAL M

PlayStation España está apoyando con fuerza a los estudios de nuestro país que desarrollan para la realidad virtual de PS4.

El pasado 15 de septiembre, PlayStation España presentó cuatro juegos para PlayStation VR en su espacio PS Games Camp, en Factoría cultural Matadero de Madrid. Se trata de cuatro juegos que están desarrollando pequeños estudios españoles bajo el amparo del programa PlayStation Talents, con el que la compañía quiere apoyar el desarrollo de videojuegos en nuestro país.

Dentro de PlayStation Talents, se engloban muchas iniciativas para ayudar a estudios españoles, ya sean estudios jóvenes o ya consolidados, a llevar a buen puerto sus proyectos. Y este año, PlayStation España está apostando fuerte por la realidad virtual, prestando su apoyo a varios estudios con proyectos para PS VR, tan variados como atractivos, que van desde juegos divulgativos, como *Flipy's Tesla! Inventemos el futuro*, a terroríficas aventuras, como *Mindtaker* o *Intruders: Hide and Seek*, pasando por una experiencia tan sorprendentes como *CoolPaintr VR*. Juegos que pudimos probar de primera mano en PS Games Camp Madrid y charlar con sus desarrolladores, que se mostraron entusiasmados por las enormes posibilidades que ofrece la realidad virtual a la hora de presentar nuevas experiencias a los jugadores. Igual de entusiasmado se mostró Roberto Yeste, responsable de desarrollo local de PlayStation España, que se confesó encantado de que cuatro, de los más de 20 desarrollos que actualmente apoya PS Talents, estuvieran dedicados a PlayStation VR. Según sus propias palabras: "El esfuerzo, capacidad creativa de los estudios y su entusiasmo son varios de los factores que nos animan a seguir apoyando este importante programa".
Los cuatro juegos estarán en las tiendas los próximos meses y, aunque muy distintos entre sí, todos tienen en común el aportar experiencias frescas al ya de por sí novedoso sistema de juego. ¿Nos acompañáis a echarles un vistazo?

PS4 / PS VR | TESSERA STUDIOS | AVENTURA

INTRUDERS
HIDE AND SEEK

La evolución del juego es impresionante, desde que pudimos verlo por primera vez en U-Tad, universidad en la que se han formado sus creadores. Lo que no cambia es la opresiva atmósfera en que los chicos de Tessera quieren que nos sumerjamos cuando nos calemos PS VR y nos convirtamos en Ben, un chaval de 13 años que ve impotente cómo un grupo de extraños entra en su hogar y secuestra a su familia. Para liberarlos deberemos ser capaces de movernos por la casa sin ser detectados, con la angustia de saber que en cualquier descuido pueden atraparnos. Nuestras únicas armas serán el sigilo y un pinganillo por el que nuestra hermana, desde la habitación del pánico, nos dará algunas indicaciones. Prueba de la ambición de este joven estudio es que el juego contará con más de una decena de finales distintos, tendrá un doblaje de altura y una BSO compuesta por Xabi San Martín (La Oreja de Van Gogh).


Es el juego ganador de los Premios PlayStation del año pasado y promete hacernos pasar momentos angustiosos.


También podre... jugar sin PS VR, a... pierde parte de la...



PS VR | ANIMATOON STUDIOS | AVENTURA GRÁFICA | SIN CONFIRMAR

Flipy's TESLA!
INVENTEMOS EL FUTURO

Flipy, el "científico" de "El Hormiguero" es el padrino de esta aventura gráfica.

Animatoon (los ganadores de los primeros Premios PlayStation con *Dog Child*) y Mediapro, se están encargando de hacer realidad la idea de Flipy ("El Hormiguero"), director de contenidos de la productora de televisión 100 Balas. Como corresponde al personaje, el juego es una especie de laboratorio virtual que quiere despertar el interés por la ciencia en los más pequeños. Se juega como una aventura gráfica tradicional en la que debemos buscar objetos y descubrir cómo usarlos en dispositivos de lo más peculiar, pero con una buena base científica. No en vano, se ha contando con el asesoramiento de Javier Santaolalla, doctor en Física de Partículas. Todo arropado por gráficos limpios y coloristas, aunque todavía está en una fase temprana de desarrollo.

GRACIAS AL APOYO DE **PLAYSTATION TALENTS**

MADE IN SPAIN



Es una herramienta que nos permitirá pintar libremente y en tres dimensiones.

PS VR | WILDBIT STUDIOS | DIBUJO | OCTUBRE

CoolPaintr VR

El año pasado se puso a la venta *DrawFighters*, un juego de lucha con el atractivo de que podíamos crear a nuestros luchadores con una innovadora tecnología que pasaba nuestros dibujos 2D a modelos tridimensionales. Detrás de esta tecnología estaba WildBit Studios, que la han llevado un paso más allá con este *CoolPaint VR*. Con el casco en la cabeza y el mando move en la mano, podemos pintar libremente en un espacio tridimensional, con herramientas sencillas y accesibles. Situados en el centro de un espacio en negro (habrá varios escenarios posteriormente) podemos dar rienda suelta a nuestra creatividad lanzando brochazos o creando formas geométricas y hasta partículas, con solo mover Move como si fuera un pincel. Y podemos hacer zoom en los dibujos para añadir detalles y perfeccionar nuestras creaciones. Lo que se nos ocurra. Las herramientas y opciones no dejan de crecer y sus creadores aseguran que se irán ampliado gratuitamente. Además, podremos compartir nuestras creaciones en una web que evolucionará junto a la comunidad.

emos
unque
gracia.



El juego propone terror sicológico de ese en el que no hacen falta monstruos para que estemos "acongojados".



Se podrá jugar sin VR, aunque así seguro que da menos miedo seguir al gato por lo lóbregos pasillos...

PS VR/ PS4 | REL3VO VIDEOGAMES | AV. DE TERROR | ABRIL

MINDTAKER

Tras el simpático *Baboon!*, (también lanzado con el apoyo de PS Talents), el estudio bilbaíno está embarcado en un proyecto muy, muy diferente, una aventura que pretende ponernos los pelos de punta. Jon Cortázar, el director de Rel3vo, es muy consciente de las limitaciones de un estudio pequeño y no pretende hacer un clon de *Resident Evil 7*… Buscando un toque distintivo, están introduciendo mecánicas más innovadoras, personalizadas en un gato que otorgará cierta protección al protagonista, un policía que investida un crimen en una mansión encantada. Si queremos estar a salvo de los espíritus deberemos permanecer cerca del gato, pero el felino va a su bola, lo que nos obligará a seguirlo, sin saber muy bien si tiene intenciones ocultas... Da un poco de miedito, pero por otro lado nos salva de encontrarnos con el espectral habitante del lugar (que ese sí que da miedo de verdad) mientras resolvemos puzles de todo tipo (algunos muy cuidados). En la breve demo que pudimos jugar, nos causó algo más que desasosiego gracias a su cuidada atmósfera.

OTROS JUEGOS PS TALENTS PARA PS VR

Dentro de PS Talents se engloban varios programas que van desde la formación (como PS First o Jóvenes Talentos), hasta a la colaboración con estudios consolidados (PS Alianzas), pasando por el apoyo a estudios jóvenes (Premios PlayStation o PS Games Camp). Este año, todos estos programas engloban más de 20 desarrollos, muchos de ellos para PS VR, como estos:



PS4/PS VR | LIGHTBOX ACADEMY | ARCADE

THE LOST EXPLORERS

Este arcade nos invitará a explorar una paradisíaca isla a bordo de una vagoneta que va sobre raíles disparando (con Move o con el DualShock 4) a los obstáculos con los nos encontremos.



PS VR | DUAL MIRROR GAMES | SHOOTER

READOUT

Este shooter espacial nos pondrá a los mandos de la nave para combatir contra unos extraños alienígenas, en un espectacular desarrollo con una gran puesta en escena y buena trama de fondo.



PS VR | GAME STUDIO 78 | MUSICAL

VR ROCK

Nos propone convertirnos en estrellas del rock. Cada canción se convierte en una especie de camino que debemos recorrer, siguiendo el ritmo, como vocalista, guitarra, batería o bajista.



PS4 / PS VR | GAMMERA NEST | AVENTURA

M. LA CIUDAD EN EL CENTRO DEL MUNDO

La continuación de *Nubla* vuelve a tener el arte como fuente de inspiración, pero implantando nuevas mecánicas de juego. Los puzzles dejarán paso a la habilidad y tendrá compatibilidad con VR.



ENTREVISTA A...
ENRIC ÁLVAREZ
CEO de MercurySteam

"Queremos abrir las ventanas y que entre aire fresco"

Charlamos con Enric Álvarez, fundador de MercurySteam, el estudio que llegó para crear superproducciones y que, tras revivir *Castlevania*, vuelve para insuflar vida a los shooter.

¿Cómo salís de un desarrollo como *Castlevania* y os metéis en un desarrollo propio como *Raiders*?
"Siete años, que es lo que duró nuestra etapa con *Castlevania*, son más que suficientes. El estudio pedía a gritos un cambio. Y no es tan radical si lo piensas. La mayoría de nuestros juegos son en tercera persona y *Raiders* sigue siendo una aventura de acción, pero le hemos dado un giro hacia el género shooter, aunque no se trate un shooter corriente. Siempre vas a intentar aportar algo distinto, algo que la gente siempre dice que quiere.

Mercury trata bien la historia y las mecánicas, ¿qué es lo primero que tratáis en la mesa de conceptualización?
Suele ser una relación muy orgánica. Tú puedes tener una idea que sea narrativa, pero estás haciendo un juego. Enseguida debes ver las mecánicas asociadas y la profundidad de las mismas. Es un proceso en continua evolución que se retroalimenta de la narrativa, la mecánica o el arte. El videojuego es arte interactivo. La interactividad significa manipulación. El jugador manipula lo que nosotros hacemos. No hay ningún otro arte que tenga eso. Tal vez la arquitectura...
Todo tiene que desembocar en la experiencia y en las sensaciones. En el primer *Lord of Shadow* pudimos hacer lo que quisimos. Sabíamos que queríamos hacer una saga sobre Drácula. Drácula es el protagonista, una idea narrativa, pero que se despliega en múltiples colores. *Raiders* es parecido, pero tiene una diferencia fundamental, y es que es multijugador. Se trata de un formato más exigente porque la dinámica es mucho más delicada. Yo diseñaba niveles de *Quake* de forma amateur y tardaba 30 segundos en saber si era bueno o no, que era en lo que la gente tardaba en pedir el cambio de nivel. No tenían que ser grandes expertos, pero cuando pones algo de más o de menos, se nota y la gente lo percibe. *Raiders*, en ese sentido es lo más complejo que hemos hecho. De largo.

¿El juego se "cae" si quitamos cualquiera de las mecánicas?
Digamos que beben unas de otras. *Raiders* te dice que juegues, pero también que te quedarás sin munición. Te da herramientas para jugar sin munición, como las coberturas y la melé, con las que puedes quitarle la munición al contrario.
Además, en *Raiders* no siempre gana el más hábil, sino el más astuto, el que puede explotar todas las mecánicas y el que le sabe sacar partido a todos los personajes y sus diferentes habilidades.

> **"*Raiders* es como el fútbol. Hay juego con balón, cuando tienes munición; y juego sin balón, cuando no la tienes. El estilo cambia y eso incomoda al jugador porque lo saca de su zona de confort".**

En ese sentido, ¿cómo os ha ayudado la beta de *Raiders*?
Siempre hemos dicho que el juego es un bebé. Lo que ahora mismo puedes comprar es nuestra propuesta inicial. Tiene cara y ojos, pero a ese bebé hay que enseñarle. No podemos hacerlo por nuestra cuenta. *Raiders* es un juego que a los jugadores de shooter les saca de su zona de confort. Se puede interpretar como algo positivo o como un defecto. No cuesta pillarlo jugando, pero sí si te cuento de qué va. Es algo extraño, pero si lo pruebas, todo es muy orgánico gracias a sus mecánicas de shooter y juego de melé.

¿Lo ves como un hero shooter?
No tendría problema en que lo llamaras hero shooter si no hubiera otros. Hay una diferencia fundamental y es la narrativa. Nuestro juego no va de héroes que se imponen a otros héroes. Sí, hay personajes con diferentes habilidades, pero eso no lo convierte en hero shooter. Lo convertiría si ambos bandos lucharan por lo mismo, pero esa no es la dinámica de *Raiders*. Si lo llamas hero shooter la gente va a esperar un *Overwatch* y no es lo mismo. No es que la etiqueta no esté bien, sino que hace pensar a la gente en cierto tipo de juego y eso no es *Raiders*.

MercurySteam, 15 años de aventuras

Tras la disolución de Rebel Act Studios, uno de los equipos que se formaron fue MercurySteam. Esto fue en 2002 y estas son sus obras.



■ *Jericho* fue el primer juego del estudio para PS3, un shooter de terror que no salió muy bien.



■ *Castlevania: Lords of Shadow* revitalizó la franquicia de Konami llevándola al gran público.

Un estudio para crear grandes obras. Esta es la seña de identidad de MercurySteam. Situado en la localidad madrileña de San Sebastián de los Reyes, lleva desde 2002 creando aventuras. La narrativa y las mecánicas jugables son las señas de identidad de este estudio, que en cada nuevo juego busca innovar.

Aunque *Scrapland* fue su primer juego, llegaron a contar con el apoyo de American McGee, creador de la saga *Alice*, *Jericho* fue el título que les dio a conocer a nivel mundial. En 2007, cuando PS3 empezaba a volar, el estudio lanzó un shooter en primera persona que mezclaba criaturas del infierno inspiradas en las obra de Clive Barker con acción desde el punto de vista de diferentes personajes y una narrativa que tenía gran peso. El juego tuvo problemas a nivel de desarrollo y no consiguió brillar, algo que sí hizo su siguiente obra.

Castlevania es una saga mítica dentro de los videojuegos, pero nunca había llegado a cosechar grandes cifras de venta (y tampoco había tenido una transición fácil a las 3D). Konami encargó a MercurySteam un juego que reviviera la franquicia y *Castlevania: Lords of Shadow* fue la respuesta del estudio. Contaba con un estilo de juego parecido al de *God of War* y unos valores de producción altísimos. Ahora, tras revitalizar la saga *Metroid*, se atreven con algo totalmente nuevo.



■ 130 personas trabajan ahora mismo en el estudio, en el desarrollo de diferentes juegos.

¿Os llegasteis a plantear crear un 4 contra 4?
A nivel interno hemos hecho muchas pruebas y queríamos que fuera algo claro, no un poco de todo. Tenemos un enfoque basado en el "contraoperativo" de *Perfect Dark* que nos pareció brillante y le hemos dado una vuelta de tuerca. Pero si la gente lo pide, como tantas cosas que han pedido durante la beta, lo probaremos.

¿Cómo ha sido la reacción de los usuarios?
La mayoría bien. Vemos muchos comentarios de "hostia, no esperaba que esto fuera así". Aunque también ha habido una confusión sobre el modelo. Tiene un capítulo inicial gratuito, pero hay personas que han entendido que el juego era free to play y se han rebotado cuando han visto que la campaña eran 10 euros.
Nuestro juego es un triple A comparable a un shooter de 60 €, pero con la ventaja de ser pequeños, algo que se traduce en el precio. 10 € por una experiencia como *Alien Myths*, es increíble. Pero sí, vamos a intentar que la gente que no entendió qué es *Raiders*, lo entienda.

¿Hay posibilidad de una edición física?
Eso queda muy lejos en el horizonte. El espíritu del juego es digital. Si lo metemos en una caja de 60 € y prometemos que vamos a escuchar a la gente, habrá quien no nos crea y diga que vamos a pillar la pasta y luego ya veremos. Con este modelo de negocio sí es creíble que nosotros estamos cambiando cosas. De no hacerlo, es fácil para vosotros dejar de comprar el juego.

Toca ir al pasado. Han pasado tres años desde *Lords of Shadow 2*. ¿Cómo ves ahora el roce que tuvo el juego con algunos críticos?
Creo que, durante este tiempo, el juego ha acabado ocupando su lugar. No puedo hablar de ventas, pero sí te puedo decir que supera largamente el millón de copias. Fue un éxito a nivel comercial. Suena raro, porque todo aquello colocó una nube sobre el proyecto que logra que aún y, según a quién le preguntes, parezca que el juego fue una mierda.
Uno puede opinar lo que le dé la gana, pero las opiniones deben contrastarse. Tal y como yo lo veo, cuando un analista dice que un juego es una mierda, como nos pasó, está diciéndole a sus lectores que se alejen del juego. No está dando su opinión, sino pontificando.
Tres años después, las ventas y, sobre todo, el feedback de la gente, me dicen lo contrario. Nos encontramos con mucha gente que no entiende por qué la prensa la tomó con el juego. Todo eso me dice que era un buen juego. Si no lo hubiera sido, no se habría vendido. Todas aquellas críticas eran exageradas. Los juegos malos no venden, tienen que tener algo especial para que la gente los compre y para que, tres años después, se siga considerando un buen juego.
No sólo hablo por *Lords of Shadow 2*, sino por otros ejemplos de juegos vapuleados por la crítica, pero apreciados por el público".

> **"Los juegos malos no venden así que *Lords of Shadow 2* tiene que tener algo especial para que, tres años después, siga vendiendo. Y la gente lo considera un buen juego pese a las críticas de la prensa".**

Con dos juegos como *Metroid* y *Raiders*. ¿Cómo crees que está la industria española?
Estos dos juegos nos dan, como industria, visibilidad y prestigio. Sabemos lo protectores que son en Nintendo con sus franquicias y *Metroid* forma parte de ese legado eterno que Nintendo está dejando. San Sebastián de los Reyes no se ve desde Kioto, sin embargo Nintendo se fijó, y confió, en nosotros. *Raiders* es otra propuesta, esta vez propia, pero tiene las mismas expectativas de ser un juego que guste a todo el mundo. De momento lo estamos logrando, pero va a costar más que con *Metroid*, porque somos un estudio pequeño que no puede permitirse una gran campaña de marketing. Nos lo vamos a ganar de la forma más honesta posible, con el propio juego. Es la primera vez que hacemos esto y, aunque cometemos errores, es una propuesta única. Creo que el resultado está ahí y pienso que es un espaldarazo al talento de la gente de aquí.

Borja Abadíe
@BorjaAbadie

Lo educativo, ¿será divertido?



Por regla general, los videojuegos no son vistos precisamente como una herramienta de aprendizaje. Los medios de comunicación generalistas sólo suelen citar algunos cuando llega el E3 o cuando a algún título le rodea una gran polémica, cuanto más escabrosa mejor. Sin embargo, los videojuegos educativos siempre han existido, más allá de que podamos aprender muchas otras cosas de aventuras que no están diseñadas para ello. Me refiero a títulos como *The Oregon Trail*, los *Brain Training* o la mítica *Carmen Sandiego*, por poner unos ejemplos.

La saga *Assassin's Creed* siempre ha sido un escenario ideal para llevar a cabo una iniciativa educativa. Es cierto que se han tomado sus licencias creativas, como visitar a Leonardo Da Vinci para que nos construya nuevas armas, por poner un ejemplo, pero también lo es que siempre han tratado de recrear distintas ciudades reales, tanto a nivel histórico como, sobre todo, arquitectónico, de la forma más fidedigna y, de paso, han flirteado con la idea de hacernos aprender mediante bases de datos y otros archivos de consulta para profundizar en el mundo de juego de cada entrega. Por eso, Ubisoft ha decidido incluir un nuevo modo de juego en *Origins*, llamado Discovery Tour en el que podremos explorar libremente el escenario de juego sin combates y sin escenas de historia. En escenarios como Alejandría, Menfis, pasando por el delta del Nilo, el Gran Mar de Arena, la meseta de Guiza o el Oasis de Fayún, podremos comenzar decenas de tours guiados para conocer la historia del Antiguo Egipto de la mano de historiadores y egiptólogos, que nos explicarán todos los detalles de la construcción de las pirámides, el proceso de momificación o la vida de Cleopatra, entre otros muchos ejemplos.

EL VALOR EDUCATIVO DEL MODO DISCOVERY TOUR EN *AC ORIGINS* ES INCUESTIONABLE, PERO SIN EXPLOSIONES Y ASESINATOS, SEGURO QUE ALGUNOS SE ABURREN

Llevar este nuevo modo a las escuelas me parece que podría ser un auténtico bombazo. Si mi profesor de historia del colegio o el instituto se hubiera presentado en clase con una consola para invitarnos a jugar y así aprender la historia egipcia jugando me hubiera vuelto loco de alegría. Eso es muy probablemente lo que pasará en los próximos meses cuando *AC Origins* salga a la venta. El valor que esta pieza de educación interactiva puede tener, creo que es incalculable y puede que abra la puerta a propuestas similares en un futuro próximo si la fórmula tiene éxito. Me parece un acierto tremendo, apoyo la iniciativa de Ubisoft y la aplaudo. No me quiero ni imaginar lo que podría llegar a ser una clase entera de chavales participando de un tour guiado de estos en realidad virtual. Por lo visto, este modo de juego es algo que llevan queriendo hacer desde hace mucho y algo que profesores e instituciones le habían pedido a Ubi. Este nuevo modo, por cierto, será un DLC gratuito que llegará a principios de 2018.

Pero, ¿será divertido para los jugadores de toda la vida? Eso ya es otro cantar. Personalmente estoy convencido de que me gustará, pero los usuarios quizás están demasiado acostumbrados a luchar, vivir secuencias espectaculares o crear su propia historia en lugar de escuchar la de verdad. Como documental interactivo, desde luego, no tendrá rival. Pero, sin explosiones, asesinatos por la espalda y enfrentamientos contra hipopótamos quizás aburra a más de uno. Espero que el propósito de Ubi no vaya tanto con que todo el mundo lo juegue sino que sirva como herramienta de aprendizaje. Vamos, que no tenga que tener un beneficio económico y así podamos verlo en más títulos. Pero, ¿qué juego podrían seguir sus pasos? De forma tan clara pocos, pero seguro que podrían enseñarnos algo del Oeste en *RDR 2*, mitología en *God of War* y, espero, que un largo etcétera.



10 años de juegos "indie" en consola

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Desde que los juegos indie llegaron para quedarse en nuestras consolas hace 10 años, al comienzo de la anterior generación, de forma cada vez más progresiva han sido capaces de ir derribando muros y convenciones. Para mí, la última que han destruido, pero desintegrándola a nivel molecular, es el concepto del "precio". Los juegos indie siempre han tenido la vitola, más bien el "complejo", de ser más económicos porque sus medios, la ambición del proyecto o la propia duración del juego eran inferiores... Pero hasta eso parece ya cosa del pasado.

LAS BARRERAS DE LOS PRECIOS YA NO SON INDICATIVO DE ABSOLUTAMENTE NADA

Sólo hay que echar un vistazo a algunos de los lanzamientos del último trimestre, para comprobar que ya nada volverá a ser como antes. Si empezamos por lo nuevo de Ninja Theory, *Hellblade: Senua's Sacrifice*, cuyos creadores han definido como "Indie AAA", el juego ofrece un diseño técnico al nivel de las grandes producciones (ojo al sonido, único en su especie) y una duración pareja a la de una aventura "normal", en torno a las 10-12 horas, alguna más si aspiras a verlo y hacerlo todo. Todo el juego, sin olvidar mecánicas originales y que varían de unos capítulos a otros, es el mejor ejemplo de que los valores de producción "AAA" no están reñidos con la filosofía independiente, ni con otras variables como el precio, que en este caso es de 30 euros.

***Sonic Mania*, por su parte,** revolucionó el mes de agosto con un clasicazo que bebía de los originales de Megadrive, tanto en lo estético como en lo jugable, ofreciendo una docena de niveles altamente rejugables, regados con una importante ristra de secretos y elementos desbloqueables. Por 19,99 euros, tenías juego para rato. Y ya en septiembre he podido saborear *Steamworld Dig 2*, un "metroidvania" de ambientación minera y robótica que, por otros 19,99 euros, fácilmente deja otra docena larga de horas, para apenas rozar el 75% de todo lo que tiene que ofrecer.

¿Y qué me decís de *Ruiner*? Un juego de acción "difícil", a lo *Hotline Miami*, que despliega un soberbio apartado visual, con una arrolladora personalidad cyberpunk que remite a clásicos como "Akira" o "Ghost in the Shell" y que por otros 19,99 euros deja una experiencia cercana a las 8 horas, con un sistema de habilidades que nos permite jugar como queramos en cada momento.

Son sólo cuatro ejemplos, y recientes (ha habido muchos más antes, no sólo este año), pero vienen a poner de manifiesto justo lo que decía al principio, que las barreras de los precios ya no son indicativo de absolutamente nada. Cada vez más juegos de 20 euros duran lo mismo que aventuras de 70. Cuando se lanzó PS3 en 2007, consola que inauguró el Store que conocemos, era fácil encontrar títulos que iban de los 2,99 a los 9,99 euros, con propuestas modestas como *Super Rub'a Dub*, el puzle inspirado en la recordada demo de los patitos de goma de PS3, que costaba 4,99 euros. O *Blast Factor*, un sencillo matamarcianos de ambientación celular. Eran juegos simplones, que lograron establecer un mensaje claro, un equilibrio entre lo que ofrecían y su precio.

Hoy en día es más complicado encontrar títulos en esa franja de precios, pero a cambio tenemos obras más complejas en todos los sentidos, tanto en lo técnico como en lo relativo a las propias mecánicas de juego. Eso ha traído de la mano un incremento en su precio, algo entendible si vemos que su crecimiento, en miras y ambición, está supliendo a las mil maravillas a los juegos "de clase media" que las editoras han dejado de producir y lanzar, paulatinamente, desde 2008 hasta nuestros días..



EL WÉSTERN MÁS SALVAJE SE ESTRENA EN PS4

ROCKSTAR GAMES PRESENTA

RED DEAD REDEMPTION II

Cuando Rockstar publica el tráiler de uno de sus juegos puede desatar un tsunami en el otro lado del mundo. Hablamos, claro, de una gigantesca ola en forma de "hype" y revuelo mediático y, por eso, repasamos todo lo que sabemos y teorizamos sobre cómo será *RDR II* en este reportaje.



Los golpes, al estilo *GTA V*, parece que serán una de las mecánicas jugables más importantes en esta nueva entrega.



Arthur Morgan será el "prota", pero... ¿controlaremos a otros personajes como en *GTA V*?

PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN | PRIMAVERA 2018

El segundo tráiler de *Red Dead Redemption II* apenas ha durado 90 segundos. No nos ha mostrado todo lo que nos gustaría saber sobre la nueva obra de Rockstar, pero sí que nos ha dejado unos cuantos detalles la mar de interesantes y ha confirmado algunas viejas filtraciones que sí aportan datos sobre la historia y la jugabilidad de la nueva entrega de la saga.

Tenemos nuevo protagonista. Es lo primero que salta a la vista con este segundo tráiler. Arthur Morgan será el nuevo "héroe". Se trata, como la propia Rockstar ha confirmado, de la historia del forajido Morgan y de la banda de Dutch (el antagonista del primer juego), mientras roban, atracan y luchan a través del vasto y tosco corazón de Norteamérica para sobrevivir. Se confirma, de esta manera, que jugaremos una precuela. Viendo los detalles de ambos tráilers, como la presencia de teléfonos del mismo estilo de los de la entrega original, parece que sólo viajaremos unos pocos años atrás en la historia de la banda de Dutch. Aún así, todo indica que tampoco veremos ese ocaso del Oeste de 1911 que disfrutamos en la primera entrega y que casi nos llevaba a la vida moderna.

Pero volvamos con Arthur. Nuestro nuevo protagonista parece más malvado que John Marston. Se dedica a recolectar deudas de modo poco amistoso y ya nos ha regalado frases que demuestran que no tiene demasiados remordimientos, como "cuando tu madre haya dejado de llorar a tu padre, puede que haga que siga de luto, por ti".

La banda de Dutch y la vida delictiva será el eje de todo el juego. En el tráiler también vemos a Morgan atracar un banco y a toda la banda asaltando un tren tras pararlo con un carro de caballos... por lo que seguro que los golpes al estilo de *GTA V* tendrán una gran importancia en la jugabilidad. Por lo que hemos visto hasta ahora, parece que no habrá un sistema de honor »

***Red Dead Redemption II* tendrá como eje central a la banda de Dutch y sus actividades delictivas.**

HISTORIA DE LA SAGA



GUN.SMOKE



RED DEAD REVOLVER

RED DEAD REVOLVER fue desarrollado originalmente por Capcom. Iba a ser una especie de sucesor espiritual de *Gun.Smoke*, la recreativa de scroll vertical de 1985. El estudio encargado de su elaboración era Angel Studios, que habían ganado mucha fama gracias a juegos de conducción como *Midtown Madness*, *Midnight Club: Street Racing* o *Smuggler's Run*.

EN 2002 mostraron una versión del juego en el E3. Como *Gun.Smoke*, el juego era muy arcade, con disparos a lo loco y acción constante. Sin embargo, las relaciones entre el estudio y Capcom se fueron enfriando y Rockstar, en noviembre de ese mismo año, compró el estudio y lo transformó en Rockstar San Diego. También compraron los derechos del juego a Capcom y, tras desechar la idea original, plantearon un juego más narrativo y cercano a los "spaghetti western".



RED DEAD REVOLVER

DURANTE EL DESARROLLO DE *RED DEAD REVOLVER* Rockstar supo ver el inmenso potencial que tenía la ambientación del Oeste que, mezclada con su buen hacer en los juegos de mundo abierto, podía generar un verdadero bombazo. La base de shooter, e incluso algunos detalles jugables como el Dead Eye (el tiempo bala que nos permite disparar a cámara lenta) sí que se mantuvieron en lo que sería *Red Dead Redemption*.

SIN EMBARGO, EL DESARROLLO DE *RDR* no fue un camino de rosas. De hecho, junto a *GTA V* y su modelo de negocio, es uno de los principales motivos por los que Leslie Benzies rompió con los hermanos Houser (Sam y Dan). Salió de Rockstar en 2015 tras contar, entre otras cosas, que fue el encargado de arreglar el desaguisado que era *RDR* antes de su llegada al proyecto, que llevaba cinco años en desarrollo. Las malas lenguas, además, siempre han asegurado que tenía un código desastroso, que impidió llevarlo a otras plataformas o realizar remasterizaciones, además de provocar una catarata de bugs, pese a ser uno de los mejores juegos de la historia.



RED DEAD REDEMPTION







Las filtraciones indican que podremos llevar a varios miembros de la banda en nuestras misiones, al estilo *Mass Effect*.



La banda de Dutch, a la que perseguíamos en el primer *RDR*, será el eje de la trama en esta secuela.



Arthur Morgan se dedicará, por lo visto en el tráiler, a recolectar deudas para la banda de Dutch.

como el de la pasada entrega. La historia de Marston trataba sobre la redención y, aunque llegado el momento podía disparar sin tapujos al que se pusiera por delante, la mayor parte del tiempo lo pasábamos ayudando a gente o realizando actividades bondadosas como capturar forajidos, salvar a gente que estaba siendo asaltada, etc... También podíamos hacer el mal, pero había una historia de redención implícita en todo el juego que nos instaba a ser más bueno que malo, o al menos eso es lo que el propio Marston pedía a gritos en las escenas y los diálogos. ¿Habrá, entonces, algún tipo de redención en esta historia o se llama así solo por cuestiones de marketing? Tenemos nuestra propia teoría. En el primer tráiler, la voz de Arthur decía: "escúchame, cuando llegue el momento, tienes que largarte y no mirar atrás, esto se ha acabado". Si tuviéramos que apostar, lo haríamos a que Morgan le habla a Marston durante la caída definitiva de la banda de Dutch, otorgándole la posibilidad de escapar de ella para comenzar su nueva vida junto a Abigail y su familia. Con un más que probable sacrificio, dado que no hay rastro de Morgan en *Red Dead Redemption*, nuestro nuevo forajido se ganaría la redención que también da nombre a esta secuela.

En términos puramente jugables también hemos podido descubrir nuevos detalles con este segundo tráiler. Hemos visto a Morgan empuñando dos armas al mismo tiempo, disparando con un arco para cazar animales y asesinando a un incauto con un cuchillo. Así, tendremos un arsenal aún más variado, con armas como el revólver schofield, el Henry de repetición, una escopeta recortada, otra de doble cañón y el arco y el cuchillo de los que hablábamos antes. Tampoco faltará el mítico lazo, que nos servirá para domar a los caballos y para atrapar a personas. Todo parece indicar, además, que el sigilo jugará un papel mucho más importante que en la primera entrega. En cuanto a la caza de animales, uno de los grandes pilares del primer *RDR*, ya hemos podido ver una fauna muy variada, con alces, ciervos, ratas, ovejas, bisontes, pájaros de todo tipo, perros, osos y

Este tráiler nos ha confirmado novedades como el uso del arco, las pistolas duales o los ataques sigilosos.



LA BANDA DE DUTCH

DE LO POCO QUE ROCKSTAR ha confirmado es que Arthur Morgan, uno de los miembros de la banda de Dutch, será el protagonista de *Red Dead Redemption 2*. Junto a él, parece que viajaremos con viejos conocidos de la banda y algunas nuevas caras.

JOHN MARSTON

■ El protagonista de *RDR*, de familia escocesa, abandonó la banda de Dutch tras recibir un balazo en un robo a un banco. Junto con su mujer Abigail, su hijo Jack y su hija, se muda a Beecher's Hope para llevar una vida alejada de la violencia en su propio rancho. Más tarde, y ya en la trama del *RDR* original, unos agentes del gobierno le obligan a dar caza a los antiguos miembros de su banda.

DUTCH VAN DER LINDE

■ Es el líder de la banda y el antagonista principal en *Red Dead Redemption*. Comenzó su actividad delictiva al más puro estilo Robin Hood, pensando que robando a los ricos para dárselo a los pobres podría mejorar el mundo. Con el paso de los años se volvió más violento y egoísta, lo que provocó que otros miembros de la banda, como Marston, la abandonasen.

JAVIER ESCUELLA

■ Javier nació en Nuevo Paraíso y fue, tiempo atrás, un revolucionario mejicano. Tras cruzar la frontera y pasar un tiempo en EE.UU. Escuella se une a la banda de Dutch. Tras la disolución de la banda, regresa a Méjico y se convierte en un asesino a sueldo de Allende. En *RDR* podíamos escoger entre matarlo o capturarlo y enviarlo a la cárcel.

ABIGAIL MARSTON

■ Aunque algunos dicen que esta chica es Bonnie McFarlane, nosotros apostamos por Abigail. Era prostituta, analfabeta y se acostaba con varios miembros de la banda hasta que se enamoró de John. En 1911, tras asentarse en el rancho con su familia, fue secuestrada junto a su hijo Jack por el agente Edgar Ross, como moneda de cambio para chantajear a John Marston.

ARTHUR MORGAN

■ Poco sabemos de este nuevo personaje que también formó parte de la banda de Dutch y que será el protagonista principal de *RDR II*. Es un forajido, no parece que tenga muchos escrúpulos y es el encargado de recolectar las deudas que otros personajes tienen con la banda.

BILL WILLIAMSON

■ Bill nació en 1866 y formó parte del ejército antes de ingresar en la banda de Dutch. Fue uno de los supuestos amantes de Abigail. Tras la marcha de Marston de la banda y la casi retirada total del propio Dutch, Bill decide formar su propia banda y se instala en Fort Mercer. Bill es egoísta, violento, ambicioso y carece de moralidad por completo.

OTROS MIEMBROS

■ Aún es pronto para saber qué otros personajes nos acompañarán en *RDR II*. Mucha gente ha rumoreado con que la mujer del tráiler sea Bonnie McFarlane, lo que no tendría ningún sentido puesto que no conocía a John en la primera entrega. Eso sí, en el póster oficial del juego podemos ver la figura de un nativo americano que seguramente será el que hemos visto en el nuevo tráiler. También se ve a un personaje que tiene un aire a Landon Ricketts, el tirador que enseña algunos trucos a John en *RDR* (no tendría mucho sentido que hubiera formado parte de la banda) y otros dos personajes de los que aún no sabemos nada. Como veis, parece que la banda será bastante numerosa y que disfrutaremos de cameos de viejos conocidos de la primera entrega.







Detalles como este tren con el nombre de Cornwall escrito han "confirmado" el mapa filtrado.



El mapa filtrado parece que se parecerá bastante a lo que veremos en la versión final del juego.





hasta cocodrilos, pero seguro que habrá muchos más. Otra novedad que sería la mar de interesante, nunca mejor dicho, es la posibilidad de nadar o, al menos, explorar zonas de agua. Hemos visto a tres personajes andando por un pantano, algo que de primeras ya indica que no moriremos al tocar el agua, como pasaba en la pasada entrega. Nuestros sueños de explorar los escenarios en una canoa, como veíamos en el primer tráiler, pueden hacerse realidad.

A partir de este punto entramos en el terreno de las filtraciones, así que podéis encontrar algún que otro spoiler y, además, puede que no se cumplan ninguna de estas teorías filtradas aunque, todo sea dicho, parecen más que ciertas. El mapa de juego, que se filtró hace meses tiene pinta de ser muy real. Emplazamientos que aparecían en él, como Cornwall, se han confirmado en este segundo tráiler, como se puede ver escrito en un tren. Pero es que, además, la comunidad de fans del juego se ha dedicado a comparar las imágenes del tráiler con el mapa filtrado buscando accidentes geográficos similares y, la verdad sea dicha, coinciden de forma casi milimétrica. De este modo, parece que podremos explorar tres grandes áreas, tal y como el propio Morgan afirma en el tráiler al

Las filtraciones del mapa y de algunos elementos jugables parece que se han confirmado con este nuevo tráiler.

asegurar que les han perseguido por tres estados. Tejas, que ya era parte importante del primer juego, podría ser uno de ellos. Las secuencias pantanosas, el cocodrilo y la mansión de esclavistas parecen indicar que otro sería Luisiana, pero y ¿el tercero? Como sucedía en *RDR* todo apunta a que será una zona de montañas nevadas. Por supuesto, el mapa podría haber cambiado desde que se filtró hace meses y puede que sólo muestre una de las zonas que veremos en el mapa final.

La filtración que ha cobrado más fuerza, sin embargo, se refiere directamente a la historia y la jugabilidad del nuevo juego de Rockstar. Un usuario de nombre RedDeadInsider filtró, hace más de un año, montones de datos que no terminaron de darse por ciertos. Pero, desde que descubrimos que el protagonista será Arthur Morgan, nombre que el "insider" en cuestión ya avanzaba, las posibilidades de que haya acertado por pura chiripa son muy bajas y nos hacen pensar que el

EL SALVAJE OESTE EN PLAYSTATION



PS3 1990 AMERICAN LASER GAMES

MAD DOG McCREE

Este mítico shooter de pistolas de luz apareció en recreativa para demostrar el poderío técnico del LaserDisc, el primer formato óptico de la historia. Es como un *Time Crisis* pero estaba interpretado por actores reales. Todo un clásico disponible en PS Store para PS3 por 7,99€.



PS ONE 1998 MEDIA.VISION

WILD ARMS

Este RPG mezclaba fantasía y western. Su marcado carácter anime, su grupo de héroes (con Rudy a la cabeza, el único que podía usar las reliquias, que eran armas de fuego), detalles como las granjas o una BSO impecable lo han hecho inolvidable. Tuvo cinco entregas más.



PS2 2005 NEVERSOFT

GUN

Los creadores de la saga *Tony Hawk* se lucieron con el mejor juego del Oeste hasta la llegada de *RDR*. Ofrecía un mundo abierto y podíamos montar a caballo, cazar animales, jugar al póquer, saquear minas de oro... La presencia de indios, batallas incluidas, era clave.



PS3 2005 ODDWORLD INHABITANTS

ODDWORLD: STRANGER'S WRATH

El universo de *Abe's Oddysee* se convirtió en una aventura de acción en 3D ambientada en el Oeste con esta entrega. Nosotros encarnábamos a un cazarrecompensas que debía capturar a los bandidos más peligrosos del universo, (si estaban vivos cobrábamos más).



PS3 2013 TECHLAND

CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER

Tras el fiasco de *The Cartel*, el shooter de Ubisoft nos regaló una entrega en la que debíamos acabar con los forajidos más conocidos de la historia del Oeste, como Billy el Niño, Butch Cassidy, los Hermanos Dalton... Tenía mucho sentido del humor y tiempo bala.



Este asesinato con cuchillo y por la espalda nos hace creer que el sigilo ganará en importancia.

La posibilidad de disparar con dos armas, que vimos en el tráiler, nos tiene babeando a lo bestia.

resto también es real, o al menos lo era hace un año y medio, ya que el juego puede haber cambiado desde entonces. Lo más llamativo de aquellas filtraciones es que, según las mismas, jugaremos con una banda, que iremos reuniendo a lo largo de la aventura y que escogeremos qué miembros queremos que nos acompañen en cada misión siguiendo el estilo de lo visto en sagas como *Mass Effect*. La historia comienza cuando descubrimos que hay un espía de las fuerzas del gobierno en nuestra banda y toda la trama gira en torno a encontrarlo. Además, los agentes nos persiguen, obligándonos a huir constantemente (tal y como se confirma en este segundo tráiler) y a mantener, desmantelar y reconstruir nuestro refugio en distintas áreas.
Incluso la filtración llega a comentar que habrá una especie de epílogo jugable, al estilo de la pasada entrega, en el que controlaremos a John Marston construyendo el rancho de Beecher's Hope en el que comienza *Red Dead Redemption*. La cosa se remata al afirmar que el juego ha sufrido un desarrollo infernal, que Rockstar no estaba muy contenta con el resultado por considerarlo poco innovador y que muchos trabajadores habían abandonado el estudio con la moral por los suelos. Por supuesto, esto fue hace mucho y, como hemos visto en este nuevo tráiler, parece que las cosas están llegando a buen puerto.

El apartado gráfico muestra unos personajes y unas expresiones faciales geniales, al estilo de *L.A. Noire*.

El nivel técnico es sencillamente bestial, pese a que algunos fans han criticado el aspecto de este segundo tráiler. Nosotros, sin embargo, estamos muy impresionados. La iluminación, con montones de efectos volumétricos, es brutal y los modelos de los personajes han dado un salto de gigante respecto a *GTA V*. Y eso por no hablar de los caballos y la física de sus testículos, algo que no deja de ser un comentario socarrón, pero que demuestra el nivel de detalle que tendrá *RDR II*. Aún quedan toneladas de datos por descubrir, como el modo multijugador, que seguro que será parte fundamental del juego tras el éxito de *GTA Online* o si finalmente controlaremos sólo a Morgan o a más personajes como en *GTA V*. Si estamos a tiempo de hacer peticiones, queremos un modo cooperativo para la campaña, menos micropagos en el online, mecánicas jugables sorprendentes y, sobre todo, que no se retrase. Por pedir...



■ **Las pruebas de rally** son ya un clásico de *Gran Turismo* y no van a faltar en este nueva entrega.

■ ***GT Sport*** **apuesta decididamente por el Online.** Ofrece contenido para jugar en solitario, pero no es comparable al de otras entregas de la serie.

■ **El modo Sport cuenta con dos grandes competiciones:** la Copa de Naciones (se compite por países) y la de Fabricantes (en la que compites con tu marca favorita).

UN PADRINO DE LUJO

Carlos Sainz, el piloto de F1 que ahora milita en Renault, será la imagen principal de *Gran Turismo Sport* en España. Además, Sainz ha colaborado aportando su experiencia y sensaciones durante la fase beta del juego. El piloto afirma que le "han sorprendido las sensaciones que ofrecen los coches en el juego. El realismo que muestra y que transmite al volante cada vez se parece más a los simuladores que utilizamos en los equipos".

■ **Carlos Sainz** afirma que es un gran fan de la serie y que *Gran Turismo Sport* le ha sorprendido.

A VELOCIDAD DE SONY BUSCA NUEVAS METAS

GRAN TURISMO®
THE REAL DRIVING SIMULATOR
SPORT

La nueva entrega de *Gran Turismo* arranca con la obligación de adaptarse a los nuevos tiempos y con una dura competencia en la pista. Por suerte, en Polyphony son pilotos experimentados.

PS4 | SONY | VELOCIDAD | 18 DE OCTUBRE

Con duros rivales ya en la pista como el fenomenal *Project CARS 2, Gran Turismo Sport* arranca con la obligación de estar a la altura de su leyenda. Con más o menos competidores, esta serie siempre ha sido el estandarte de la conducción realista en las distintas consolas de Sony, y en PS4 no puede ser una excepción. Para ello, y según sus propios creadores, han necesitado "un reseteo total de los coches y volver a empezar de cero". Un punto de partida muy acertado teniendo en cuenta que su última entrega fue algo decepcionante, suponiendo un auténtico "bajón" de ventas si lo comparamos con los resultados obtenidos por el resto de la franquicia en este sentido. Pero más allá de lo que ocurra en el terreno jugable, desde el estudio se han tomado una serie de decisiones estratégicas que van a marcar el camino a seguir de la franquicia, como una decidida apuesta por los eSports y la consolidación del acuerdo con la FIA (Federación Internacional de Automovilismo).

Con toda la potencia de la FIA

Y es que el gran as en la manga de Sony, y una de las mejores bazas del juego con respecto a sus competidores, es el acuerdo con la FIA, que permite que *Gran Turismo Sport* sea una más de sus muchas disciplinas y cuyos campeones serán galardonados junto a los de la Fórmula 1 o el WRC. Pero antes de meternos en el mono de un piloto "profesional", dejemos claro que *GT Sport* también ofrecerá una campaña para un jugador, con pruebas de autoescuela, desafíos o experiencias de circuito, y trofeos de oro, plata y bronce. No falta tampoco el modo Arcade, con carreras sueltas, pantalla partida para dos jugadores, contrarrelojes, desafíos de derrape o un modo específicamente desarrollado para ser disfrutado con PlayStation VR. Y todo ello sin olvidarnos del editor que nos permite decorar nuestros coches o un espectacular modo Foto con más opciones que nunca. Eso sí, no esperéis un contenido offline tan gigantesco como el de *GT5* o *GT6* ni una IA muy trabajada, porque *GT Sport* está mucho más orientado hacia las carreras online. Las pruebas offline son una simple preparación. Si no te gusta competir contra otros, ya te avisamos de que hay opciones mejores en PS4. Pero si disfrutas con estos piques, prepárate...

VISION GRAN TURISMO

Para conmemorar el 15º aniversario de la serie, una de las novedades que presentó *Gran Turismo 6* fue la inclusión de prototipos nunca vistos pero diseñados por las propias marcas bajo la pestaña "Vision Gran Turismo". Así, en *GT6* pudimos pilotar exclusivos modelos como Mercedes Benz AMG, Mitsubishi Concept XR-PHEV Evolution, Toyota FT-1, Mazda LM55 o Chevrolet Chaparral 2X, todos ellos con la etiqueta "Vision Gran Turismo". Pues en *GT Sport* se va a mantener esta tendencia. El primero de ellos será el espectacular prototipo McLaren Ultimate Vision Gran Turismo.



Con 1.150 caballos de potencia, el McLaren Ultimate Vision Gran Turismo muestra la clase de vehículos que la marca podría producir a partir de 2030.

■ Se puede correr a distintas horas y de noche, pero no hay transiciones dinámicas.

■ Ofrecerá 162 coches reales con un acabado impecable. Y en 4K si tienes una PS4 Pro y una TV compatible.

■ Hasta 24 jugadores compiten online en la misma carrera. Hay un sistema de progresión con 6 niveles y siempre competimos con gente de nuestro nivel.

La modalidad "estrella" es el modo Sport, que cuenta con dos grandes competiciones: la Copa de Naciones (donde se compite por países); y la Copa de Fabricantes, en la que corremos con nuestra marca favorita. Hay un sistema de progresión con seis niveles y un sistema especial de búsqueda de partidas, lo que nos asegura que siempre competiremos contra gente de nuestro nivel, en carreras para hasta 24 jugadores. También tenemos un sistema de reputación (que se irá incrementando si somos "limpios" y no nos salimos de la pista ni chocamos) y cada jugador en su perfil tendrá sus estadísticas, su tablón de actividad, etc. Los mejores pilotos del mundo se clasificarán para pruebas especiales que se disputarán los fines de semana y que se retransmitirán en directo, con un enfoque de lo más televisivo.

Menos opciones, pero más pulidas

En cuanto a opciones, "sólo" ofrece 162 coches (recordemos que *Gran Turismo 6* trajo 1.226). Pero estarán recreados al milímetro (todos con cámara interior). En cuanto a los circuitos, ofrece 17 con 40 configuraciones posibles. Algunos son trazados reales (Suzuka, Nürburgring...) y otros ficticios, entre los que no faltan rallies. Se puede correr a varias horas, pero sólo unos pocos permiten hacerlo de noche y no habrá transiciones dinámicas. Eso sí, gráficamente luce de fábula y a 60 fps (y en 4K si tienes PS4 Pro). En cuanto a la jugabilidad, si ya habéis podido probarlo ya habréis comprobado que la diversión y las sensaciones "marca de la casa" siguen aquí aunque, siendo honestos, hay que reconocer que hoy por hoy otros simuladores presentan físicas más realistas. Pero *GT Sport* ofrece otras virtudes que seguro sabréis apreciar.

Gran Turismo Sport apuesta por el online, aunque sin renunciar a muchas de las virtudes que han hecho grande a este serie.



LA HISTORIA DE GRAN TURISMO

Creada en 1998 por un apasionado de la velocidad llamado Kazunori Yamauchi, la serie *Gran Turismo* ha vendido más de 76 millones de unidades en sus casi 20 años de historia. Su decidida apuesta por la simulación, sus múltiples licencias, su mareante cantidad de opciones, su gusto por el detalle y su impresionante puesta en escena son virtudes que siempre han acompañado a esta serie, logrando enamorar a todos los fans de la velocidad.

GRAN TURISMO



- **CONSOLA Y AÑO DE SALIDA:** PSone (1998)
- **JUEGOS VENDIDOS:** 10,85 millones
- **Nº DE VEHÍCULOS:** 140
- **Nº DE CIRCUITOS:** 11
- **TIPOS DE COMPETICIÓN:** carreras, contrarreloj, resistencia.
- **LICENCIAS:** 3

QUÉ SUPUSO:

En un momento en el que los juegos de velocidad con gráficos tridimensionales empezaban a imponerse, el nacimiento de *Gran Turismo* supuso un verdadero "shock" por su realismo a la hora de conducir, en la recreación de los vehículos y hasta del sonido de los motores. Además, incluía mercado de segunda mano (una auténtica novedad) y podíamos personalizar los vehículos para mejorar su rendimiento, añadiendo un montón de piezas con el dinero ganado en las carreras.

GRAN TURISMO 2

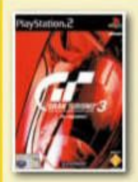


- **CONSOLA Y AÑO DE SALIDA:** PSone (1999)
- **JUEGOS VENDIDOS:** 9,37 millones
- **Nº DE VEHÍCULOS:** 650 • **Nº DE CIRCUITOS:** 27
- **TIPOS DE COMPETICIÓN:** carreras, contrarreloj, rally, resistencia, eventos de marca, modo arcade, carreras para dos jugadores
- **LICENCIAS:** 22 (60 pruebas)

QUÉ SUPUSO:

La secuela disparó las prestaciones del *Gran Turismo* original. Se añaden más licencias con hasta 60 pruebas diferentes, se estrenan los circuitos urbanos con trazados en Roma y Seattle y aparece el rally, con un circuito en Tahití. Las cifras empiezan a ser mareantes. El modo Gran Turismo gana en profundidad y ganar dinero para comprar coches o piezas para mejorarlos ya no es sólo por "vicio": se hace imprescindible para ir avanzando y desbloqueando competiciones.

GRAN TURISMO 3



- **CONSOLA Y AÑO DE SALIDA:** PS2 (2001)
- **JUEGOS VENDIDOS:** 14,89 millones
- **Nº DE VEHÍCULOS:** 181 • **Nº DE CIRCUITOS:** 34
- **TIPOS DE COMPETICIÓN:** Carrera única, rally, resistencia, campeonatos, contrarreloj, carrera libre, carreras para 2 y carreras para 6 vía i.Link.
- **LICENCIAS:** 6 (48 pruebas)

QUÉ SUPUSO:

En su salto a PS2, se redujo el número de coches buscando alcanzar un nivel de detalle superior. Se añadieron nuevos efectos gráficos: deslumbramiento, agua, olas de calor… Su compatibilidad con los controles analógicos le dota de mayor precisión (tiene un volante oficial). La BSO también adquiere una notable importancia e incluye 20 grupos. Podemos crear nuestras propias repeticiones y hace su aparición un detalle que ya es todo un clásico: los cambios de aceite.

GRAN TURISMO 4



- **CONSOLA Y AÑO DE SALIDA:** PS2 (2004)
- **JUEGOS VENDIDOS:** 11,76 millones
- **Nº DE VEHÍCULOS:** 722 • **Nº DE CIRCUITOS:** 51
- **TIPOS DE COMPETICIÓN:** arcade, carrera única, rally, resistencia, campeonatos, contrarreloj, carrera libre, carreras para 2, resistencia 24 horas.
- **LICENCIAS:** 5 (83 pruebas)

QUÉ SUPUSO:

Para imponerse a la tercera entrega, *Gran Turismo 4* añadió más coches, pruebas y tipos de competición. Y es que se introdujeron por primera vez las carreras de resistencia de veinticuatro horas, en pistas como Le Mans y Nurbürgring. También fueron novedades en *GT4* el modo Foto y el modo B-Spec, en el que podíamos dirigir a un piloto desde el muro, marcándole la estrategia. Iba a ser el primer *Gran Turismo* con online, aunque finalmente esta opción tuvo que descartarse.

GRAN TURISMO 5



- **CONSOLA Y AÑO DE SALIDA:** PS3 (2010)
- **JUEGOS VENDIDOS:** 11,95 millones
- **Nº DE VEHÍCULOS:** 1.086 • **Nº DE CIRCUITOS:** 73
- **TIPOS DE COMPETICIÓN:** arcade, derrapes, eventos, carrera única, rally, resistencia, campeonatos, Nascar, karts, contrarreloj, carrera libre, carreras para 2, online.
- **LICENCIAS:** 6 (60 pruebas)

QUÉ SUPUSO:

Su gestación fue turbulenta, con continuos retrasos y algunos fallos una vez publicado. Aún así, logro superar a sus antecesores, gracias a su garaje de más de mil coches, entre los que destacaban los modelos Premium, con un mayor grado de detalle y cámara interior. En este entrega, debutaron los karts, los coches de NASCAR, el sistema de daños y la meteorología variable. Sin olvidarnos del online, el editor de circuitos, carrera remota, 3-D, eventos de temporada…

GRAN TURISMO 6



- **CONSOLA Y AÑO DE SALIDA:** PS3 (2013)
- **JUEGOS VENDIDOS:** 5,17 millones
- **Nº DE VEHÍCULOS:** 1.226 • **Nº DE CIRCUITOS:** 107
- **TIPOS DE COMPETICIÓN:** arcade, derrapes, eventos, carrera única, contrarreloj, resistencia, campeonatos, Nascar, karts, exploración lunar, online para 16...
- **LICENCIAS:** 6 (82 pruebas)

QUÉ SUPUSO:

Presentado a nivel mundial el 6 de diciembre de 2013 en Ronda (Málaga), localidad que alberga un circuito en el juego y una calle con el nombre de Kazunori Yamauchi, *Gran Turismo 6* es la entrega con más coches y circuitos de toda la historia de la serie. Incluso tenía un vehículo lunar con licencia de la NASA y estrenó los exclusivos prototipos Vision Gran Turismo y la licencia de la FIA. Sin embargo, curiosamente es la entrega que menos ha vendido. Incluyó un tributo a Ayrton Senna.

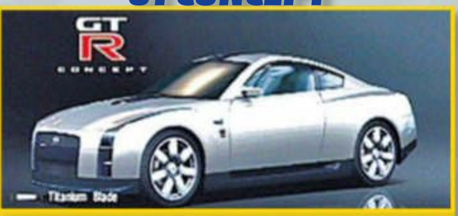
GT PROLOGUE



QUÉ SUPUSIERON:

Kazunori Yamauchi es un perfeccionista, por lo que el desarrollo de sus obras se suele extender en el tiempo. Así pues, en PS2 y PS3 hubo "prólogos" para calmar la espera: *Gran Turismo 4 Prologue* (PS2), estaba concebido como una escuela de conducción. Por su parte, *GT5 Prologue* se publicó para celebrar el décimo aniversario de la serie. Permitía carreras online y en él aparecía el primer bólido de Fórmula 1 de Ferrari, el F2007, con el que Raikkonen fue campeón del mundo.

GT CONCEPT



QUÉ SUPUSIERON:

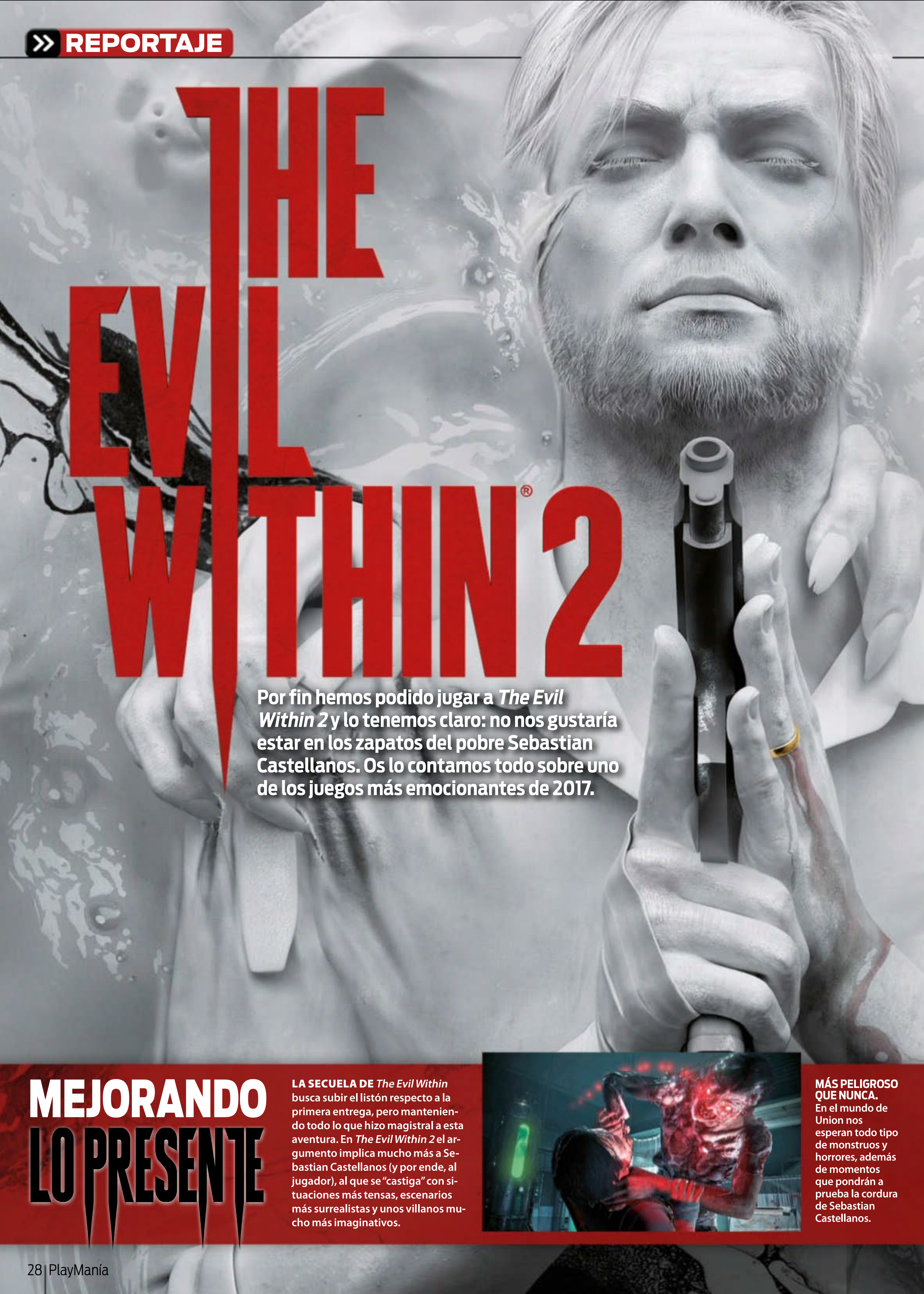
En la industria del motor son frecuentes los prototipos, con los que se ha llenado el garaje de los *GT Concept*. El primer *GT Concept* salió en 2002 para PS2, con los vehículos del Salón de Tokio de 2001 y el de Ginebra de 2002. El segundo fue *Gran Turismo HD Concept*, una demo gratuita que salió en 2007 para mostrar las virtudes de PS3. También hubo varias demos promocionales dedicadas a ciertos coches (Toyota Prius, BMW serie 1 y Nissan Micra) que las marcas repartieron a sus clientes.

GRAN TURISMO (PSP)



QUÉ SUPUSO:

Tras varios años en el mercado, PSP recibió su propio *Gran Turismo*. El juego tenía 800 coches y 35 circuitos, además de multijugador ad-hoc para 4 usuarios. Eso sí, carecía de un modo "Gran Turismo" y no era tan completo como el de las entregas de sobremesa. Por desgracia, nunca llegaron a lanzar un *GT* para PS Vita, algo que quizá habría contribuido a que la aún vigente portátil de Sony hubiese tenido algo más de éxito aquí. La versión de PSP está disponible para Vita en el Store por 7,99€.



THE EVIL WITHIN 2

Por fin hemos podido jugar a *The Evil Within 2* y lo tenemos claro: no nos gustaría estar en los zapatos del pobre Sebastian Castellanos. Os lo contamos todo sobre uno de los juegos más emocionantes de 2017.

MEJORANDO LO PRESENTE

LA SECUELA DE *The Evil Within* busca subir el listón respecto a la primera entrega, pero manteniendo todo lo que hizo magistral a esta aventura. En *The Evil Within 2* el argumento implica mucho más a Sebastian Castellanos (y por ende, al jugador), al que se "castiga" con situaciones más tensas, escenarios más surrealistas y unos villanos mucho más imaginativos.

MÁS PELIGROSO QUE NUNCA. En el mundo de Union nos esperan todo tipo de monstruos y horrores, además de momentos que pondrán a prueba la cordura de Sebastian Castellanos.

Sebastian Castellanos tiene que hacer frente a los horrores de Union y a sus propios demonios.

La iluminación será magistral, jugando con nuestra percepción para "matarnos" de miedo.

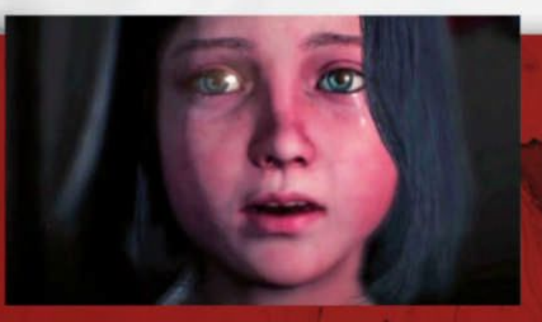
Theodore quiere apoderarse de Union, pero para lograrlo antes debe encontrar a Lily.

PS4 BETHESDA SOFTWORKS SURVIVAL HORROR YA DISPONIBLE

Aquellos de vosotros que jugasteis a *The Evil Within* recordaréis el infierno por el que tuvo que pasar Sebastian Castellanos. Este ex detective policial casi queda atrapado en STEM, un mundo de pesadilla controlado por un maníaco. Ninguna persona en sus cabales querría volver a ese lugar; pero es que "Seb" no está precisamente cuerdo, y además le han hecho una oferta que no puede rechazar: recuperar a su hija.

La secuela de *The Evil Within* necesitaba recuperar a su protagonista, pero el Sebastian Castellanos de este juego no es el mismo que el de la primera entrega. Nadie cree lo que dice haber vivido, y tachado por loco es expulsado del cuerpo de policía. Acosado por sus traumas, va de bar en bar hasta que Mobius (la siniestra organización que el gran antagonista en la saga) da con él. Sebastian es su último recurso para salvar Union, la ciudad virtual que han creado. Castellanos no tiene más remedio que aceptar, ya que le desvelan que sólo si se sumerge en Union podrá encontrar a su hija, Lily, a la que creía muerta... ¡Empezamos fuerte con las sorpresas! Seb tendrá que afrontar los innumerables peligros de Union, en una carrera contrarreloj por localizar a su hija antes de que se desmorone todo a su alrededor. Y hasta ahí podemos leer, aunque imaginamos que os vendrán muchas preguntas a la cabeza: ¿volverá Ruvik? ¿Qué papel juega ahora la "traidora" Julie Kidman? ¿Y la ex mujer de Castellanos? ¿Estará de su lado o seguirá junto a Mobius? ¡Todo esto sólo lo descubriréis en el juego! Lo que está claro es que el argumento de *The Evil Within 2* va a ser mucho más dramático y personal que el de su predecesor. Y también más accesible: en Tango Gameworks son conscientes de que el primer juego era un tanto enrevesado, y han optado por hacer un guión menos complicado, más humano y que potencie sobre todo el terror psicológico.

El viaje de Sebastian a Union no será un camino de rosas. Lily era la mente que mantenía unida esta ciudad virtual, pero al desaparecer, el caos se ha desatado. Union ha quedado en manos de las mentes más »



ESTA VEZ ES PERSONAL. Lily, la hija de Sebastian Castellanos (a la que daba por muerta) no sólo es la motivación del protagonista para avanzar, sino también el eje central del juego.



VILLANOS MÁS RETORCIDOS. La ciudad de Union está en manos de psicópatas como Stefano el fotógrafo o el predicador Theodore, ambos decididos a capturar a Lily.



SU CREADOR
SHINJI MIKAMI

Repasamos la impresionante trayectoria del "padre" del survival horror.

Creador de un género. Tras finalizar sus estudios en la Facultad de Comercio de Doshisha, Shinji Mikami (Yamaguchi, 1952) entró en Capcom en 1990, e inmediatamente comenzó a crear juegos como varios títulos de Disney para la portátil Game Boy. En 1993 se pone al frente de *Resident Evil* (1996), un juego basado en *Sweet Home*, título de terror para Famicom. Mikami transformó el proyecto, tomando como referencia una de sus grandes pasiones: el cine de zombis, en concreto las películas del pionero del género: el director George A. Romero. *Resident Evil* fue un éxito brutal, con más de 5 millones de copias vendidas en PSone e infinidad de conversiones, remakes y ports. El juego creado por Shinji también sirvió para dar luz a un género fundamental: el survival horror, juegos de terror en los que tenemos recursos limitados y la tensión es máxima.

Apuntalando el survival horror. Tras el éxito de *Resident Evil*, Mikami colabora en la producción de las siguientes entregas: *Resident Evil 2* (1998), *Resident Evil 3: Nemesis* (1999), *Resident Evil: Code Veronica* (2000) y *Resident Evil: Zero* (2002). Mikami volvería a las labores de dirección con *Resident Evil 4* (2005). Crea así un juego revolucionario (pionero en la famosa "cámara encima del hombro"), que reinventa el género y es considerado uno de los mejores juegos de la historia.

Un genio con muchas facetas. Durante su periodo a las órdenes de Capcom, Shinji Mikami da lugar a joyas como la saga *Dino Crisis* (1999-2003) o el beat'em up *God Hand* (2007). Sus colaboraciones con estudios como los desaparecidos Clover o PlatinumGames han dado lugar a maravillas como *Vanquish* (2010) o *Shadows of The Damned* (2011). En el año 2010 Shinji funda el estudio Tango Gameworks, desde el cual, y bajo la tutela de Bethesda, ha vuelto a sus orígenes con la saga de survival horror *The Evil Within* (2014), dirigiendo la primera entrega y como productor en esta secuela.

Tatiana Gutiérrez, la enfermera que guardaba nuestros progresos en la primera entrega, vuelve en *The Evil Within 2* para darnos ayuda y refugio.

Obscura es quizás el enemigo más peligroso del juego, y es creación del demente Stefano.

retorcidas que habitan la ciudad de Union, transformando todo a su alrededor en un escenario de pesadilla. En la toma de contacto que hicimos con el juego pudimos probar sus capítulos iniciales y vivirlo de primera mano.

Union comenzó siendo una ciudad apacible, típicamente americana. Pero su aspecto se vuelve dantesco cuando empieza a desmoronarse: se moldea con recuerdos de seres trastornados, pero también en base la retorcida imaginación de los villanos más poderosos. De entre ellos nos quedamos con Stefano Valentini, un fotógrafo obsesionado con captar la muerte justo cuando se produce. Los lugares relacionados con este personaje están basados en sus terribles obras artísticas, pero además el propio Stefano no duda en intervenir para acabar con Sebastian y capturar a Lily. No va a ser el único: el predicador Theodore también quiere encontrar a la niña, pero su objetivo es apoderarse por completo de Union.

En esta secuela los escenarios son mucho más grandes, lo que permite su exploración. A través de un comunicador podemos descubrir puntos de interés, adicionales a nuestro objetivo principal. Se trata de eventos que abundan en la historia del juego, nos desvelan qué les ha pasado a otros visitantes de Union o incluso proporcionan jugosos recursos... Pero nunca están exentos de peligro. Entre estas misiones secundarias sobresalen los susurros del pasado. Como os hemos dicho, Sebastian arrastra una serie de traumas, y estos eventos están centrados en ellos. Uno de estos lugares, bautizado por el equipo como "la casa del flashback", nos muestra que los recuerdos de Sebastian se entremezclan con Union, haciendo que todo se transforme en cuestión de segundos. Un "bombardeo" de imágenes, situaciones y sobresaltos que hacen que el pobre Seb cuestione su cordura... ¡y nosotros con él!

Si los villanos y los traumas no fuesen suficiente, Sebastian también se las verá con ingentes cantidades de enemigos. Ahora podemos fabricar munición para todas las armas (en bancos de trabajo especiales), pero seguirá siendo un bien escaso; aunque de poco nos servirán las balas contra enemigos invencibles como Obscura, la "mascota" de Stefano. Afortunadamente regresa el gel verde, gracias al cual podremos mejorar las habilidades de Sebastian. Un Sebastian que luce mejor que nunca (¿o deberíamos decir peor?), al igual que el resto del juego. Al contrario que la primera entrega, *The Evil Within 2* no es un título "intergeneracional", por lo que ha podido ser creado aprovechando todo el potencial de PS4. Y vaya si lo hace: los modelos de los personajes son espectaculares, la iluminación es perfecta y cada escenario resulta una obra de arte. *The Evil Within 2* aspira a ser un hito en el género del terror, y tiene todas las papeletas para lograrlo.

Cada disparo cuenta ya que la munición escasea, incluso a pesar de que la podemos fabricar.

Huir para sobrevivir: la abundancia de enemigos en el juego nos va a poner las cosas muy difíciles, y a veces escapar será la única opción.

Personajes tan creativos como el perturbador Stefano Valentini elevan más si cabe el listón de *The Evil Within 2*.

EL TERROR QUE VA A LLEGAR A PS4

La nueva temporada de lanzamientos va a traer a PlayStation 4 una buena hornada de juegos de miedo. Y los va a haber para todos los gustos: sustos en VR con *The Inpatient* (de la mano de los creadores de *Until Dawn*); aventuras de investigación como *Ghost Theory* o el juego español *Mindtaker*, terror visual y psicológico con el "infernal" *Agony*; horror lovecraftiano en *The Call of Cthulhu*; y hasta un survival horror de aspecto inocente como *Yomawari: Midnight Shadows*.



27 DE OCTUBRE | NIPPON ICHI | PS4/PS VITA

YOMAWARI: MIDNIGHT SHADOWS

La secuela de *Yomawari: Night Alone* nos propone una nueva dosis de "miedito" japonés, con gráficos 2D y tensión constante. En esta ocasión tendremos dos protagonistas a elegir, Yui y Haru, que con sus linternas deben explorar una siniestra ciudad completamente a oscuras. ¿Os atrevéis?



22 DE NOVIEMBRE | SUPERMASSIVE GAME | PS VR

THE INPATIENT

Supermassive Game ha optado por la realidad virtual de PS4 para esta precuela de *Until Dawn*. Ambientado 60 años antes, en este juego seremos uno de los pacientes del infame Sanatorio Blackwood. Para curarnos de amnesia y recuperar nuestros recuerdos, tendremos que sumergirnos en una historia de terror psicológico. ¡Sólo para valientes!



2017 | DREADLOCKS LTD | PS4

GHOST THEORY

¿Crees en los fantasmas? Si estás interesado en los fenómenos del Más Allá, este es tu juego. *Ghost Theory* nos pone en la piel de un investigador paranormal con poderes de clarividencia. Nuestro objetivo es investigar lugares encantados (que existen en el mundo real) y registrar con instrumentos especiales cualquier manifestación sobrenatural.



2017 | RELEVO VIDEOGAMES | PS4/PS VR

MINDTAKER

Relevo es un estudio vasco que, tras el original plataformas *Baboon!*, quieren dar un giro de 180 grados con su nuevo juego. *Mindtaker* es un thriller psicológico compatible con PS VR, en el que somos un policía encargado de investigar una lóbrega mansión. Para sobrevivir al espíritu que la habita, no debemos perder de vista a un misterioso gato.



2017 | PLAYWAY | PS4

AGONY

Desde su anuncio en 2016 *Agony* ha sido una propuesta muy llamativa. Imaginad la "papeleta": estáis atrapados en el Infierno y habéis perdido la memoria. Sobrevivir va a ser muy difícil, y no digamos ya escapar del Averno. Por suerte, contáis con la habilidad de poseer a otros mártires e incluso a demonios, y usar sus habilidades para avanzar.



2017 | CYANIDE | PS4

CALL OF CTHULHU

Los franceses Cyanide, responsables de juegos como *Styx: Master of Shadows*, quieren crear el juego definitivo sobre *La Llamada de Cthulhu*. Tomando como base el libro original (y también del juego de rol homónimo), *Call of Cthulhu* será un título de terror psicológico, con elementos de acción, investigación y sigilo. Muy esperado por los fans de H.P. Lovecraft.

EDICIONES ESPE

Si además de jugar te gusta coleccionar, seguro que muchas de estas ediciones te ponen los

Assassin's Creed Origins

UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | 27 DE OCTUBRE

El esperado regreso de la hermandad de los assassins viene en seis ediciones distintas. **La estándar cuesta 59,99 €, la Deluxe (69,99 €)** añade contenido descargable, mapa y BSO y **por los 89,99 € de la edición Gold** nos llevamos el pase de temporada y el DLC de la Deluxe. Según nuestro nivel de apasionamiento por la saga, podemos optar por tres ediciones más... Aunque hay que ser muy apasionado para pagar la última...

Gods Edition

119,99 €

- DLC Deluxe (sin pase de temporada)
- Caja coleccionista
- Mapa del mundo
- Banda sonora original
- El libro de ilustraciones
- Figura de Bayek en la estatua de Sejmet (27 cm)

Dawn of the Creed Edition

149,99 €

- DLC y Pase de Temporada
- Caja coleccionista
- Caja metálica
- Mapa del mundo
- Banda sonora original
- Libro de ilustraciones
- Amuleto de calavera de águila de Bayek
- Dos tarjetas de ilustraciones originales
- Figura de Bayek y Senu (37 cm)



Dragon Ball FighterZ

BANDAI NAMCO | LUCHA | FEBRERO

Una nueva vuelta de turca al universo Dragon Ball que promete ser realmente espectacular y que podremos disfrutar en una **edición estándar (69,99 €)** y una edición especial que, si realmente os interesa, más vale que vayáis reservando...



Collector Edition

139,95 €

- Caja CollectorZ
- Diorama de Goku de 18 cm con coloración exclusiva "Manga Dimensión"
- Steelbook exclusivo
- Tarjetas postales exclusivas

Gran Turismo Sport

SONY | VELOCIDAD | 18 DE OCTUBRE

La saga de velocidad por excelencia se pone a la venta con una **edición estándar (59,99 €), una edición Día 1 (69,99 €)** con DLC (pegatinas decorativas, 250.000 cr., 60 avatares y un casco cromado) y una **edición limitada (79,99 €)** con todo lo anterior más 6 coches extra y caja metálica. Y además, la coleccionista...



Edición Coleccionista

129,99 €

- Caja metálica dorada
- Guía de automovilismo de APEX
- Modelo a escala 1:43 del Mercedes-AMG GT S
- 2.500.000 de créditos del juego
- Pegatinas decorativas
- Casco de competición cromado de edición limitada digital
- 60 avatares de PS4
- Acceso a todos los packs de 'Ventaja en carrera' disponibles (Japón, Coches de seguridad, Europa y América).

La Tierra Media: Sombras de Guerra

WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN | 10 DE OCTUBRE

Si disfrutaste de *Sombras de Mordor*, no podrás resistirte al encanto de esta secuela que lleva al límite todo lo que pudimos experimentar en el juego original. Si te sabe a poco la **edición estándar (69,99 €)**, en GAME podrás hacerte con la **Edición Gold (109,95 €)**, que incluye caja metálica, dos expansiones Némesis, dos expansiones de la historia, un cofre de oro, cuatro campeones Orco Legendarios y la épica Espada de Dominio. ¿Poco? Pues ahí va la edición Mthril. . .

Edición Mithril

299,99 €

- Edición Gold
- Estatua edición limitada del Balrog Tar-Goroth contra el dragón Carnan de 30 cm
- Mapa de tela de Mordor
- Colección de litografías exclusivas
- Caja Premium con un Anillo de Poder magnético
- Banda sonora oficial del juego
- Paquete de pegatinas de Tribus
- Caja de Coleccionista
- Cofre Mithril exclusivo.





CIALES PARA APASIONADOS DE LOS VIDEOJUEGOS

dientes largos. Eso sí, más vale que vayas reservando...





EXCLUSIVA DE UBISOFT STORE

Dawn of the Creed Edition Legendary

799,99 €

Básicamente, esta edición Legenday se diferencia de la Dawn of the Creed por la calidad del Amuleto y la calidad y tamaño de la figura (que está numerada) e incluye dos preciosas litografías. . . Pero ojito al precio.

- DLC y Pase de Temporada
- Caja coleccionista
- Mapa del mundo
- Banda sonora original
- El libro de ilustraciones
- Amuleto de calavera de águila de Bayek en resina
- Dos tarjetas de ilustraciones originales
- Caja metálica
- 4 litografías grandes
- Figura numerada de Bayek y Senu en resina de alta calidad y con un tamaño de 73 cm

Wolfenstein II: The New Colossus

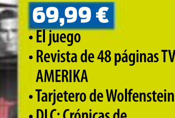
BETHESDA SHOOTER 27 DE OCTUBRE

Con los nazis asentados en América sólo tenemos la opción de disparar para liberar al mundo de su tiranía. Bueno, también podemos elegir entre la **edición estándar (69,99 €)**, la **Digital Deluxe con el pase de temporada (89,99 € y sólo en PS Store)** o estas dos ediciones especiales.











Welcome to America

69,99 €

- El juego
- Revista de 48 páginas TV AMERIKA
- Tarjetero de Wolfenstein
- DLC: Crónicas de Libertad: Episodio Cero



Collector's Edition

99,95 €

- Caja de Coleccionista de Elite Hans
- Steelbook de Edición Limitada
- Manual de bolsillo y póster de Blitzmensch
- Figura de Acción de B.J. BlazKowicz, de 30 cm. a escala 1:6
- Trajes y armas para personalizar tu figura
- DLC: Crónicas de Libertad: Episodio Cero

Marvel vs Capcom Infinite

CAPCOM LUCHA 19 DE SEPTIEMBRE

Mezclar personajes clásico de Capcom y de Marvel para enrolarnos en un juego de lucha a lo *Street Fighter* es de lo más atractivo. Si te atrae la idea, puedes hacerte con la **estándar (59,99 €)** y si te gusta mucho, con la **Deluxe (89,99 €)** que incluye caja metálica, pase de temporada para 6 luchadores y cuatro skins. Pero si eres muy fan...

Edición Coleccionista

199,99 €

- Edición Deluxe
- Cuatro figuras escala 1:10 (Iron Man, Nega Man X, Captain Marvel, Chun-Li)
- Las seis Gemas del Infinito en caja decorativa
- Caja coleccionista

EXCLUSIVA DE GAME



South Park: Retaguardia en Peligro

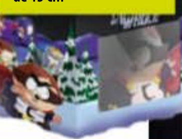
UBISOFT JUEGO DE ROL 17 DE OCTUBRE

Este irreverente juego de rol se vende en cuatro ediciones, que incluyen la copia digital del juego anterior (*La Vara de la Verdad*). La **estándar (59,99 €)**, la **Deluxe (69,99 €)** incluye tres postales y DLC (disfraces y bonificaciones) y la **Gold (89,99 €)**, con pase de temporada, pero sin el DLC y sin las postales. La coleccionista... ¡no incluye el pase de temporada!

Collector Edition

99,99 €

- Copia digital de La Vara de la Verdad
- DLC (pack de disfraces y bonificaciones)
- Tres tarjetas postales
- La figura de El Mapache de 15 cm









Destiny 2

ACTIVISION SHOOTER YA DISPONIBLE

La legión de fans de este shooter multijugador están de enhorabuena. Un gran juego y con geniales ediciones especiales… Aunque si no te has dado prisa, es posible que ya no encuentres ninguna… Además de la **edición estándar (69,99 €),** también podemos optar por una edición limitada, con una bonita caja y mucho contenido digital, y otra coleccionista realmente espectacular y exclusiva de GAME.

Edición Limitada

109,95 €

- Caja de coleccionista.
- Cuaderno con secretos del imperio cabal
- Plano cabal
- Postales coleccionables
- Peones del ejército cabal
- Caja SteelBook de edición limitada
- Pase de temporada (expansiones I y II)
- DLC (espada de leyenda, gesto de jugador de leyenda, emblema del imperio cabal)



Edición coleccionista

259,95 €

EXCLUSIVA GAME

- Todo el contenido de la Edición limitada
- Kit de la frontera (cargador USB de panel solar con luz integrada, paracord, manta solar)
- . Todo en una caja metálica y de precioso diseño
- Bolsa de la frontera (bolsa personalizable que puede llevarse como mochila o bandolera, con espacio para portátil de 15").



ELEX

EXCLUSIVA DE GAME

THQ NORDIC AVENTURA YA DISPONIBLE

Si te atrae la mezcla de RPG, acción y mundo abierto postapocalíptico que propone *Elex*, lo mismo la **edición normal (59,99 €)** se te queda corta. Pues también tiene edición coleccionista, exclusiva de GAME.

Collector's Edition

124,95 €

- Caja de coleccionista
- Mapa del mundo en tela
- Libro de arte
- BSO del juego
- Figura Alb Mage
- Amuleto

ARK: Suvival Evolve

WILD CARD MMORPG YA DISPONIBLE

Esta peculiar aventura online nos platea sobrevivir en un mundo abierto poblado por temibles dinosaurios y otros jugadores aún más peligrosos. La **edición normal cuesta 69,99 €**, pero por **110 € puedes llevarte la Explorer's Edition** que contiene tres expansiones, que aportan más de 300 horas de juego. La primera, la Tierra Chamuscada, ya está disponible, el resto se lanzarán más adelante.

Limited Collector's Edition

179,95 €

- Acceso a las tres expansiones de la Explorer's Collection
- Agenda de explorador de cuero artesanal, con fichas de las más de 100 criaturas del juego
- Colgante oficial de ARK
- Mapa en tela de la isla ARK
- Afiche del equipo de desarrollo
- Banda Sonora
- Embalaje de cofre coleccionable de imitación de madera.



Far Cry 5

UBISOFT SHOOTER 27 DE FEBRERO

El nuevo (y polémico) shooter de Ubisoft, se vende en cinco ediciones diferentes. La **estándar (59,99 €)** incluye el juego, la **Deluxe (69,99 €)** añade contenido descargable, mapa y BSO y la **Gold (89,99 €)** incorpora el pase de temporada junto al DLC de la Deluxe. Luego hay dos ediciones especiales, con extras más molones en formato físico.

The Father Edition

114,95 €

- DLC de la Edición Deluxe (sin pase de temporada)
- El mapa del condado de Cape.
- La banda sonora original.
- Caja metálica.
- Figura del Padre (30 cm)



Hope County, MT Collector's Case

179,99 €

- DLC de la Edición Deluxe
- Pase de temporada
- El mapa del condado de Cape.
- Caja metálica
- La banda sonora original del juego
- Calavera de ciervo en resina de 45 cm (edición numerada)
- Figura del Padre (30 cm)

EXCLUSIVA DE UBISOFT STORE







Ni no Kuni II: El Renacer de un Reino

BANDAI NAMCO | JUEGO DE ROL | 19 DE ENERO

La **edición estándar (69,99 €)** te va a permitir disfrutar de un juego de rol mágico y preciosos, pero si quieres algo más, por **89,99 € tienes a edición Princess** (exclusiva de GAME) que incluye Steelbook, Blu-ray con el Making Of y pase de temporada. ¿Te sabe a poco? Pues para eso está la King's Edition…

King's Edition
159,95 €

- Todo el contenido de la edición Princess
- Diorama "The Evolution of a King"
- Caja de música de 20 cm giratoria que reproduce el tema principal del juego
- Libro de arte de 148 páginas con el arte conceptual de Yoshiyuki Momose y LEVEL-5
- Vinilo con composición de Joe Hisaishi.

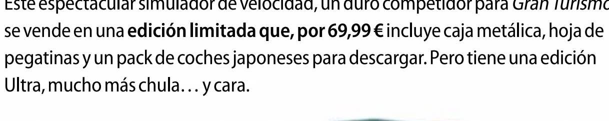


Project CARS 2

BANDAI NAMCO | VELOCIDAD | YA DISPONIBLE

Este espectacular simulador de velocidad, un duro competidor para *Gran Turismo*, se vende en una **edición limitada que, por 69,99 €** incluye caja metálica, hoja de pegatinas y un pack de coches japoneses para descargar. Pero tiene una edición Ultra, mucho más chula… y cara.





Ultra Edition
425 €

- El contenido de la Edición Limitada
- Modelo a escala 1/12 en resina del McLaren 720S con pintura exclusiva.
- Sketchbook McLaren 720S.
- Libro de Arte de 200 páginas.
- Caja especial
- Gorra Snapback Numerada.
- Póster Firmado.
- Steelbook Exclusivo.

Los Pilares de la Tierra

AVANCE | AVENTURA GRÁFICA | YA DISPONIBLE

Si te apetece revivir la novela de Ken Follet en formato aventura gráfica, este es tu juego. Se lanza en formato episódico en digital, pero existe una edición física con el primer capítulo y código para descargar el resto **(39,99 €)**. Y, si eres un apasionado del tema, también hay una edición coleccionista.

Edición coleccionista
59,99 €

- Juego con la temporada completa (incluye la primera parte, y las dos siguientes se podrán jugar en cuanto salgan como actualización)
- Banda Sonora Original
- Puzzle con la portada del juego
- Libro de postales con arte e ilustraciones en papel de calidad
- Flipbook con una animación completa. El juego está animado a mano, y con este libreto se podrá ver paso a paso el proceso.



WWE 2K18

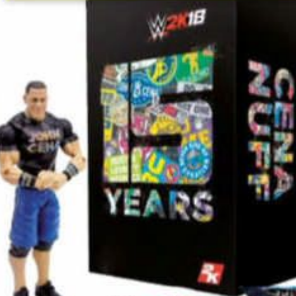
2K SPORTS | LUCHA | YA DISPONIBLE

Si te gusta la lucha libre, **la edición estándar te costará 69,99 €**. Si te gusta mucho, mucho, puedes ir a por la edición **Deluxe, sólo digital, que, por 99,99 €** incluye muchísimo contenido descargable. Y ya puestos, si eres muy fan, tiene la edición Cena.

Cena (Nuff) Edition Deluxe
139,99 €

- Figura exclusiva de Mattel "Cena (Nuff)" de John Cena
- Placa conmemorativa con una muestra de lona del ring y una foto firmada por John Cena de su triunfo en el 16º campeonato mundial del Royal Rumble 2017
- Edición Deluxe WWE 2K18 que contiene: Pase de temporada | 2 versiones jugables de John Cena (2006 ECW One Night Stand y 2010 Wrestlemania 26) | Las Legends de la WWE jugables Batista y Rob Van Dam | Pack Kurt Angle: 2 versiones jugables de Kurt Angle (personaje 2001 "American Hero" y personaje 2006 "Wrestling Machine") | Contenido extra de Supercard: cartas de edición limitada de John Cena, Batista y RVD, y una carta con un reverso especial de Cena (Nuff)





EMPRENDE EL GRAN VIAJE



SERIE COMPLETA EN DVD



64 EPISODIOS · ¡SIN CENSURA! · AUDIOS EN CASTELLANO, CATALÁN Y JAPONÉS

Consíguela aquí: http://www.hobbyconsolas.com/dragon-ball-gt
O por teléfono: 902 540 777
No lo dejes. Unidades MUY limitadas

*Oferta válida del 28 de septiembre al 23 de noviembre







NOVEDADES



PÁGINA 42

NBA 2K18. La serie reina del mundo del baloncesto regresa a PS4 con una entrega absolutamente soberbia. Este año el salto gráfico es mayor de lo normal y el modo Mi Carrera ha crecido con Domina el Barrio, una suerte de mini MMO online muy profundo.

PÁGINA 44

Destiny 2. La nueva entrega de la saga de Bungie mejora todos y cada uno de los aspectos del juego original para crear una aventura que, sin ninguna duda, nos mantendrá enganchados a su universo durante muchísimo tiempo. Lo más adictivo del momento.

PÁGINA 46

Project CARS 2. Otro regreso que nos ofrece una ingente cantidad de novedades, tanto en el control como, sobre todo, en cuanto a nuevas disciplinas, circuitos, coches, etc... Uno de los simuladores automovilísticos más completos de los últimos años.

PÁGINA 38

SOMBRAS DE GUERRA
La continuación de uno de los juegos de acción más innovadores de los últimos tiempos regresa con un sistema Némesis ampliado que hará las delicias de los fans de la saga de Tolkien.

UN AÑO SIN MESES DE DESCANSO

El goteo de lanzamientos en PS4 durante este 2017 está siendo sencillamente inolvidable. No nos cansaremos de decirlo, lo normal era que los lanzamientos se concentrasen en torno a marzo y noviembre. Sin embargo, este mes podemos encontrar una gran cantidad de títulos de mucho nivel. En estas fechas lo normal es encontrarnos con el clásico simulador futbolístico de EA, *FIFA* y el rey del baloncesto *NBA 2K*, pero es que hay mucho más. Tenemos otras propuestas deportivas menos masivas, como *NHL 18*, juegazos sobre ruedas como *WRC 7* y *Project CARS 2*, o "hits" del calibre de *Destiny 2*. *Sombras de Guerra* también aterriza con fuerza y tampoco podemos olvidarnos de la novedosa propuesta de los españoles de Mercury Steam con *Raiders of the Broken Planet*, una suerte de multijugador asimétrico que también permite el juego en solitario. Y ojo, que además hay hueco para "frikadas" como *Ys VIII* o el terrorífico *White Day*.

PS4

Sombras de Guerra 38
NBA 2K18 42
Destiny 2 44
Project CARS 2 46
FIFA 18 48
Raiders of the Broken Planet 50
Marvel vs Capcom Infinite 52
ARK: Survival Evolved 54
La LEGO Ninjago Película 56
Dead Alliance 57
WRC 7 58
Ruiner 58
NHL 18 58
Blue Reflection 59
Ys VIII: Lacrimosa of Dana 59
White Day: A Labyrinth Named School 59

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanto más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



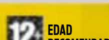
Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.



PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:



EDAD RECOMENDADA

CONTENIDO DISCRIMINATORIO

DROGAS

SE DICEN PALABROTAS

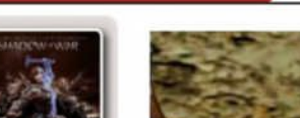
SEXO
JUEGO DE TERROR

CONTENIDO VIOLENTO

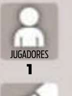
ENSEÑA A JUGAR

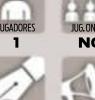
EDAD JUEGO EN RED





JUEGO Play RECOMENDADO





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **MONOLITH PRODUCTIONS**
Editor: **WARNER BROS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Precio Edición Gold: **109,99 €**







JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **1080 P**

www.shadowofwar.com/es



Talion y su inseparable Celebrimbor vuelven a por Sauron en esta secuela del aclamado *Sombras de Mordor.*

PROCÚRATE UN **EJÉRCITO DIGNO DE MORDOR**

Sombras de Guerra

La Tierra Negra reabre sus puertas a regañadientes para recibir de nuevo la visita del montaraz más espectral, que se la tiene jurada al Señor Oscuro.

En 2014, Monolith sorprendió a propios y extraños con *Sombras de Mordor*, un spin-off de "El Señor de los Anillos" con combates a lo *Batman Arkham* y con un peculiar sistema de alianzas y confrontaciones con los enemigos. Justo tres años después, vuelve a la carga con una secuela que retoma la historia exactamente donde se quedó, con el montaraz Talion y el espectro Celebrimbor a punto de forjar un nuevo anillo de poder para conquistar la Tierra Negra y acabar con Sauron. El juego está ambientado entre los sucesos de "El Hobbit" y los de "La Comunidad del Anillo", con los que entronca, pero ya avisamos a los puristas de que no es canónico y se toma unas cuantas licencias respecto a la obra de Tolkien, si bien la estética remite absolutamente a la trilogía cinematográfica de Peter Jackson. De hecho, esta vez, Mordor es un lugar más reconocible, con parajes como la guarida de Ella-Laraña o la Torre de la Hechicería. Además, también entran en escena villanos tan conocidos como un balrog o los Nazgûl, en cuyo pasado se indaga. Aunque no es ninguna maravilla, el argumento cumple y tiene sus puntos.

El planteamiento de mundo abierto ha variado ligeramente y, ahora, en vez de haber dos grandes escenarios, lo que hay son cinco regiones separadas, de tamaño algo más reducido: Minas Ithil/Morgul, Cirith Ungol, Núrnen, Seregost y Gor-

EN MORDOR, **DONDE SE EXTIENDEN LAS SOMBRAS**



1 **MUNDO.** Hay cinco regiones que son independientes entre sí y que funcionan como pequeños mundos abiertos, conectados por viaje rápido.



2 **CONQUISTA.** El objetivo general del juego es tomar esas regiones por la fuerza, para lo cual hay que erigir un ejército de orcos con un nuevo anillo.



3 **COMBATE.** El sistema de combos es una espectacular coreografía de ataques, esquivas y contraataques, en la línea del visto en la primera entrega.



Las decapitaciones y los desmembramientos con que acaban algunos combates son salvajes. Talion no se anda con menudencias.



Los haedir son unos cristales que debemos purificar para revelar la información de cada área y establecer puntos de viaje rápido.



El desplazamiento es muy ágil. Podemos impulsarnos en vertical con fuerza y realizar saltos dobles en el aire.





ENEMIGOS QUE PUEDEN SER ALIADOS



ORCOS. Su diseño es más variado esta vez: pertenecen a diferentes tribus, hay nuevos tipos y hasta se prestan a las gracietas.



MONTURAS. Además de caragors, pueden domarse graugs (una especie de trols) y dragones voladores que escupen fuego.



JEFES. Los Nazgûl, con el Rey Brujo de Angmar al frente, nos abordan a menudo, y también hay un arco dedicado a un balrog.

De primeras, los combates son fáciles por tener cierto componente "mecánico" pero, al avanzar la historia, la cosa se complica sobremanera.

goroth. Se desbloquean progresivamente y podemos movernos por ellas libremente en busca de misiones que acometer. Así, hay bastantes tareas secundarias, y es de esos juegos que invitan a hacerlas todas casi sin darte cuenta, pues ayudan a subir de nivel y a obtener nuevo equipamiento.
Como el original, el juego combina acción y elementos roleros con mucho tino. El sistema de combate se basa en combos que es muy fácil enlazar, con un botón para dar espadazos, otro para esquivar y un tercero con el que realizar contraataques, de los que nos avisa un indicador en pantalla. Paralelamente, Talion cuenta con un arco que le permite ralentizar el tiempo por unos instantes, atacar a distancia o hacer explotar barriles. Aparte, podemos montar en bestias, incluidos dragones, lo que da una dimensión mucho más vertical a las refriegas. También podemos actuar con sigilo y realizar ejecuciones a traición con una daga. A medida que subimos de nivel, obtenemos puntos de habilidad, lo que permite adquirir decenas de poderes. Hay tres niveles de dificultad, y puede parecer que, de primeras, los combates son facilones por tener cierto componente "mecánico", pero, avanzada la historia, la cosa se complica sobremanera.

El sistema Némesis fue una gran aportación de Monolith a la industria, y *Sombras de Guerra* lo potencia de múltiples formas. De nuevo, Talion puede sumar a su causa a los capitanes orcos, esta vez con más razón, de cara a erigir un ejército. Esto se empieza a explotar mediada la aventura, cuando obtenemos el poder de someter a los trasgos, como paso obligatorio para empezar a asediar las fortalezas de Sauron. En cada región, hay una jerarquía de orcos, de modo que, si interrogamos a los de baja estofa, vamos conociendo las fortalezas y las debilidades de cada uno. Si se quiere,



Como en un RPG, hay subidas de nivel y un árbol de habilidades, de modo que las opciones de combate son cada vez más profundas.



El equipo, que se divide entre seis apartados (espada, daga, arco, armadura, capa y anillo), también tiene nivel y se puede mejorar.



Los apéndices cuentan detalles interesantes, a pesar de que la historia no se pueda considerar canónica.





Los escenarios tienen cierta variedad, con bosques, hielo o zonas de lava, aunque el diseño de niveles es discreto.



Los micropagos no dan nada que no se pueda lograr con la moneda del juego, pero están ahí...



Los artefactos gondorianos son coleccionables que ahondan en la historia del sur de la Tierra Media.



Al sacar el arco, se activa un modo a cámara lenta que sólo dura unos segundos. La cantidad de flechas es finita.



Los personajes secundarios están algo desaprovechados, como Gollum, que aparece un rato y nunca se vuelve a saber.

El sistema Némesis se ha ampliado enormemente y da pie a todo tipo de historias de venganza y a preocuparse por que nuestros orcos progresen.

se puede ir a lo loco a asaltar una fortaleza, pero es más fácil hacer incursiones pequeñas contra los lugartenientes, ya sea para acabar con ellos o para unirlos a la causa, lo que reduce el nivel del castillo. Cuando ya nos veamos con fuerzas, es hora de asediar, de modo que, como hacían los orcos en las batallas del Abismo de Helm y los Campos del Pelennor en las películas, hay que ir capturando puntos y ascendiendo por la fortaleza, eliminando a todos sus mandamases para llegar al caudillo final, derrotarlo y poner a un esbirro nuestro al mando. El sistema Némesis se ha ampliado enormemente y da pie a todo tipo de historias de venganza. En ese sentido, si un enemigo nos mata, ascenderá en el escalafón, y hay novedades como que puedan rompernos la espada, lo que genera una misión para recuperarla y forjarla aún con más potencia. Es clave preocuparnos de que nuestros orcos suban de nivel, para lo cual podemos enviarlos a hacer misiones, luchar en arenas, infiltrarse en las filas enemigas... Además, aunque no hay multijugador online como tal, podemos vengar las muertes de nuestro amigos o retarlos a superar fortalezas.

El hilo principal consta de tres actos, dura unas veinte horas y ofrece grandes momentos, como algunas de las batallas contra jefes finales. Ahora bien, el verdadero final no está ahí. Una vez conquistado Mordor, en un cuarto acto, Sauron se revuelve y ataca nuestras fortalezas, de modo que

Y HAY TANTAS **SENDAS SECUNDARIAS** POR ANDAR...





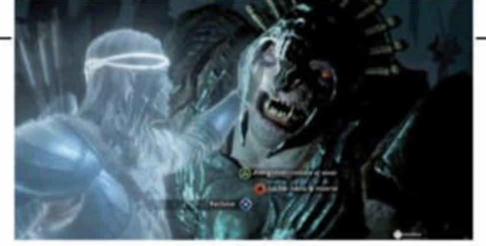
1 **SOMBRA DEL PASADO.** Estos desafíos con objetivos secundarios recrean las batallas en que participó Celebrimbor en sus años mozos.



2 **TELARAÑA DEL DESTINO.** Hay pequeños puzles de alinear piezas y que ayudan a entender el pasado y las motivaciones de Ella-Laraña.



3 **ITHILDIN.** Si encontramos runas, desbloquearemos las palabras para poder completar una serie de poemas y obtener jugosas recompensas.



■ Para dominar a un orco, debemos tener, al menos, su nivel. Si no, hay que avergonzarlo para bajárselo y darle caza en otro momento.



■ La jerarquía orca de cada región está muy marcada. Antes de ir a por un caudillo, interesa eliminar a los capitanes de su fortaleza.



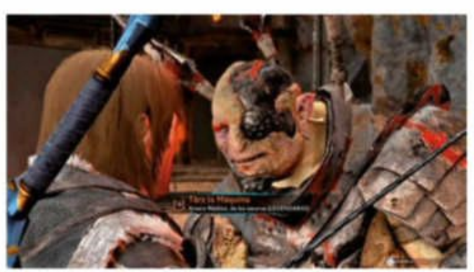
■ La mayoría de vídeos usan el motor del juego, pero también hay CG. Para verlos a 4K, hay un parche opcional de 23,4 GB.





se invierten las tornas. Toca hacer frente a veinte de esos asedios, lo que puede llevar unas siete u ocho horas, suponiendo que tengamos éxito en todos ellos, pues la dificultad se incrementa exponencialmente. En relación con eso, no sabemos si es una forma encubierta de intentar fomentar los micropagos entre los usuarios más impacientes, pues, hasta ese momento, no tienen sentido. Si nos matan, Sauron captura la fortaleza y hay que volver a reclutar adeptos para reconquistarla... El tedio es indescriptible, pues tenemos que dedicarnos a hacer lo mismo una y otra vez. Hay una justificación argumental, y el final es resultón, pero el trago es muy duro de pasar. Sobraba a todas luces.

Las películas de Peter Jackson han influido mucho en el apartado audiovisual. Los Nazgûl, el balrog o Gollum parecen sacados directamente de ellas, pero Monolith también se ha lucido con la dirección artística de los orcos, cada uno de su padre y de su madre, con muchos arquetipos nuevos. Los escenarios también son más variados y coloridos que antes, y hay un modo Foto para gustarse con ellos. Además, se ha tirado del recurso del CG para algunas de las secuencias de vídeo. Sin embargo, a estas alturas de generación, la factura técnica del motor Firebird es bastante discreta. En lo sonoro, el doblaje al castellano es muy notable, con Miguel Ángel Montero como Talion y Roberto Encinas como Celebrimbor. La banda sonora la ha hecho Monolith, pero se nota la influencia de la de Howard Shore para las películas, incluso con amagos de temas como "The Bridge of Khazad-Dûm". *Sombras de Guerra* supera en todo a su predecesor con sus bondades jugables y su inigualable sistema Némesis. La tediosa recta final es una autozancadilla, pero, aun así, es el tesoro que los Nueve buscaban al partir de Minas Morgul. ◘



■ Hay orcos épicos y legendarios que sueltan equipo muy potente. Por eso, a veces, puede interesar más ejecutarlos que reclutarlos.



■ Las relaciones del sistema Némesis dan pie a pequeñas historias de venganza, con orcos resucitados, hermanos de sangre...

» RELACIONES DE AMOR Y ODIO

El sistema Némesis regresa con su generación procedural de orcos que, de primeras, son nuestros enemigos, pero a los que podemos sumar a nuestra causa. Las posibilidades son enormes y dan pie a una narrativa secundaria de una forma que ninguna otra saga se ha atrevido a copiar por ahora.



ASEDIOS. Seamos atacantes o defensores, hay que elegir a capitanes que ayuden a luchar por los distintos puntos de control.



POZOS DE PELEA. Los orcos mejoran su nivel al luchar, e incluso les podemos pedir que hagan misiones por su cuenta y riesgo.



DETALLES. Los hay a patadas: infiltrar a espías, rescatar a un aliado apresado, recuperar un arma que nos hayan robado...



» LO MEJOR

El sistema Némesis, único en su especie. Los combates. La historia alrededor de los Nazgûl.

» LO PEOR

El acto 4 para ver el final es puro tedio. Que haya micropagos. Diseño de niveles estándar.

Te gustará + que... **SOMBRAS DE MORDOR** — Te gustará − que... **HORIZON: ZERO DAWN**



80	**» GRÁFICOS** No es excelso en lo técnico, pero el diseño de los orcos da mucho juego.
88	**» SONIDO** El doblaje al castellano es notable, y la banda sonora tiene sus puntos.
92	**» DIVERSIÓN** El combate es adictivo, y el sistema Némesis no tiene parangón.
92	**» DURACIÓN** El hilo principal dura veinte horas, pero la escena final requiere 7-8 más.
NOTA 90	La recta final es tediosa, pero, aun así, es un juego digno de Mordor, merced a sus combates y su sistema Némesis ampliado.

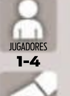


DISFRUTA AL 100% DE SUS OPCIONES ONLINE CON PS PLUS

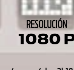
JUEGO RECOMENDADO Play



Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **VISUAL CONCEPTS**
Editor: **2K SPORTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Edición Leyenda: **99,99 €**
Edición Leyenda Gold: **149,99 €**





JUGADORES **1-4** · JUG. ONLINE **1-10**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.2k.com/games/nba 2k18



NBA 2K18 llega con una jugabilidad imbatible y una nueva experiencia online, el Barrio.

LOS **JUEGOS DE BASKET** PUEDEN SER MARAVILLOSOS

NBA 2K18

Dormir es de cobardes, pero es que aunque seas muy valiente no te va a quedar tiempo para dedicarlo al descanso con la nueva entrega de *NBA 2K.*

El simulador de baloncesto de 2K Sports y Visual Concepts es, desde hace años, la mejor saga deportiva que podemos encontrar en el mercado. El estudio californiano no es del club de "se dejaba llevar" y siempre incluye una ingente cantidad de novedades en cada entrega que ponen en evidencia a la competencia.

Al saltar a la cancha, *NBA 2K18* es como el Dream Team de Barcelona 92: lo mejor que puedes hacer es sentarse en el sofá, comer unas palomitas y disfrutar del espectáculo. A nivel técnico los cambios son más que notables. El nuevo sistema para crear los cuerpos de los jugadores nos ofrece figuras mucho más realistas y menos musculadas. Lo mismo podemos decir de los rostros, que se parecen más que nunca a sus versiones de carne y hueso. El show continúa con decenas de detalles, como las cheerleaders, las mascotas, los geniales comentaristas en inglés (el asombroso trabajo de Antoni Daimiel, Sixto Miguel Serrano y Jorge Quiroga sigue estando varios peldaños por abajo aunque se agradezca mucho) o los espectaculares efectos de iluminación, por ejemplo. Incluso 2K España ha peleado por incluir una canción, creada para la ocasión por Arkano y Carlos Jean, para que nos sintamos como en casa. De lujo.
La oferta de modos de juego es, sencillamente apabullante. Por un lado tenemos los clásicos Mi Liga y Mi GM, aunque la novedad llega con Mi GM: Un nuevo capítulo, una versión cinemática y narrativa del conocido modo mánager, en el que nuestras conversaciones con el staff del equipo (desde jugadores hasta el dueño de la franquicia) van

COMPREN **MODOS DE JUEGO,** ME LOS QUITAN DE LAS MANOS



1 **LOS PARTIDOS RÁPIDOS,** en especial con los nuevos All Time Teams (con lo mejor de la historia de cada franquicia) son un verdadero vicio.



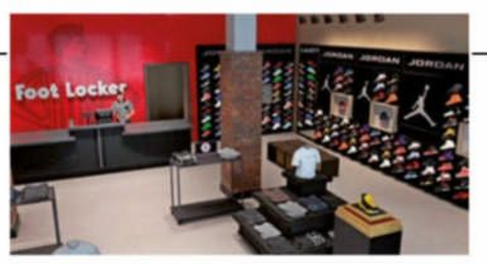
2 **EN MI EQUIPO** se estrena un modo con tope salarial para evitar que los jugadores más pudientes llenen sus equipos con estrellas imparables.



3 **EN MI GM** podemos llevar a cabo nuestros sueños con cada franquicia, como fichar a Ricky Rubio para que acompañe a Willy en los NY Knicks.



Kyrie Irving es la imagen de portada de esta edición. Portada que ha tenido que cambiar tras su fichaje por los Boston Celtics.



■ Los micropagos inundan cada rincón del modo Mi Carrera, desde unas zapatillas o un peinado hasta mejorar a nuestro jugador.



■ En el modo Mi GM: un nuevo capítulo disfrutamos de una experiencia cinemática y narrativa como mánager de un equipo.



■ La jugabilidad ha mejorado gracias a un nuevo sistema de lanzamientos y, sobre todo, a la nueva IA de los rivales.





Visual Concepts ha vuelto a mejorar lo inmejorable para ofrecernos el mejor juego de baloncesto de la historia.

moldeando nuestra experiencia. En Mi Equipo, el modo de los cromos, se estrenan las partidas con límite salarial, que impiden que los jugadores que hayan gastado más dinero real comprando sobres pongan un quinteto imparable sobre el parqué. Tampoco nos olvidamos de los partidos rápidos con 62 equipos históricos (17 inéditos) o los nuevos All Time Teams, que juntan a los mejores jugadores en la historia de cada franquicia.

El modo Domina el Barrio, sin embargo, es la gran novedad de esta entrega. Se trata, básicamente de unificar, en una única experiencia, todos los modos de juego en los que sólo controlamos a un jugador. Así, después de crearnos nuestro propio personaje, podemos deambular por un barrio repleto de tiendas de ropa, zapatillas, peluquería, tatuajes y, sobre todo, de otros jugadores. Desde las calles del barrio podemos acceder a las canchas callejeras de Mi Parque, a los partidos más serios del modo Pro-Am y disputar los partidos NBA de Mi Carrera, además de entrenar con el equipo para mejorar nuestros atributos, ir al gimnasio o participar en montones de minijuegos. Las mejoras jugables en los lanzamientos a canasta y, sobre todo, en la IA de nuestros rivales, ponen la guinda en un simulador inigualable. La parte negativa está en los micropagos, que inundan cada rincón del barrio para hacernos pasar por caja por todo tipo de cuestiones estéticas y, lo que es peor, por mejorar a nuestro jugador, haciendo que los que han pasado por caja tengan una seria ventaja en los enfrentamientos callejeros y en el modo Pro-Am. ●



■ El parecido de los jugadores con sus versiones reales es bestial. Aquí tenéis a Michael Jordan. ¡Son clavados! Es broma, es Marc.



■ Durante nuestra carrera debemos tomar decisiones cruciales, como si queremos ser base o pívot y qué marca de zapas queremos.

Multijugador sólo con PlayStation Plus

» NUESTRA VIDA "IN THE GHETO"

Ya lo decía el Príncipe Gitano: "Andejar mama crai, posdenifi guan sidosidoní, modli di engrim maufi in the ghettoooooooo...". Vamos, que en el ghetto la cosa está muy chunga. Y es que, el modo Mi Carrera es el verdadero protagonista de esta entrega de *NBA 2K*. Welcome to the barrio:



LAS PACHANGAS CALLEJERAS son uno de los grandes atractivos de la experiencia para un jugador. Recuerda, vale casi todo.



NUESTRA CARRERA EN LA NBA y ganar el anillo es el objetivo primordial. Eso y llegar al 99 de media con nuestro jugador.



LOS ENTRENAMIENTOS o el gimnasio también son claves para desarrollar a nuestro jugador. No todo es jugar partidos.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las mejoras jugables, en la IA y en gráficos. La cantidad de modos y el estreno del barrio.

» LO PEOR
Tiempos de carga demasiado largos en el barrio y el abuso de los micropagos.

Te gustará que... NBA 2K17 | Te gustará que... NBA LIVE 18



95	**» GRÁFICOS** Un show de principio a fin. Los modelos y la iluminación son flipantes.
90	**» SONIDO** Los comentarios en inglés son una pasada y en español han mejorado.
90	**» DIVERSIÓN** Si los micropagos no estuviesen ahí sería una experiencia casi perfecta.
97	**» DURACIÓN** Un repertorio de modos de juego para engancharnos durante meses.
NOTA 92	En la cancha *NBA 2K18* es imbatible, el mejor juego de basket de la historia, pero los micropagos lo fastidian un poco.





■ *Destiny 2* llega con pequeños cambios en su jugabilidad, pero con grandes mejoras en la exploración.

Género: **SHOOTER**
Desarrollador: **BUNGIE**
Editor: **ACTIVISION**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Edición digital Deluxe: **69,99 €**
Edición Colecc: **249,95 €**
JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **1-8**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**
www.destinythegame.com

NUESTRO **DESTINO** TUVO QUE SER ASÍ DESDE EL PRINCIPIO

Destiny 2

Bungie aprende de casi todos los errores de la entrega original y nos ofrece un destino mucho más abierto, completo y entretenido para los guardianes.

Si jugaste a *Destiny* y no te gustó por lo jugable no sigas leyendo. Esta secuela es calcada al original en cuanto a control, tiroteos y en la mayoría de mecánicas jugables. Si lo que no te gustó fue la excesiva repetición de actividades, la lentitud para mejorar armas, la falsa libertad de exploración o una historia incomprensible, sigue leyendo, porque todo eso ha cambiado.

La campaña tiene mucho más ritmo, es entretenida y, aunque no deja huella, al menos tenemos claro qué está pasando en todo momento. Los cambios de esta nueva entrega no son tan cuantitativos como cualitativos. Sólo tenemos una nueva subclase para cada tipo de personaje (cazador, hechicero o titán), los cuatro tipos de enemigos son los mismos (caídos, colmena, vex y cabal) con pequeñas modificaciones y, en líneas generales, las sensaciones con el mando son similares a las del juego original. Lo que verdaderamente cambia es el planteamiento de la exploración y de cómo pasamos nuestro tiempo en *Destiny 2*. Así, el diseño de niveles es excepcional, con unos escenarios que ya no son un conjunto de arenas de combate unidas por pasillos en los que disfrutar de nuestro colibrí. Más bien son niveles de mundo abierto, algo que Bungie prometió, pero no cumplió en su día. Los mapeados están repletos de cofres, zonas secretas y, sobre todo, de misiones secundarias, eventos y aventuras que descubrir y que nos ofrecen zonas del mapa que no hemos visitado en la campaña y nuevas mecánicas. Ya no hace falta salir a la órbita al completar cada misión, por lo que podemos pasar horas explorando un mismo planeta,

■ Los guardianes vuelven a la carga para defender al Viajero y la Tierra de la invasión de Ghaul y su Legión Roja Cabal.

EXPLORANDO, POR FIN, UN VERDADERO **MUNDO ABIERTO**

1 **EL DISEÑO DE NIVELES** es mucho más compacto, sin tanto pasillo para conectar zonas y con montones de zonas ocultas que descubrir.

2 **ALIJOS Y COFRES.** Además de los cofres normales, también los hay de región, sectores perdidos (unas mini mazmorras) y los alijos de Cayde.

3 **ACTIVIDADES SECUNDARIAS.** Además de las patrullas, que ahora son más cortas, también podemos jugar decenas de misiones secundarias.



Los asaltos ya no se limitan a una sucesión de tiroteos hasta un jefe final, ahora también hay espacio para puzles, plataformas...



La dificultad de la campaña y de los jefes finales en general, y puede que el vicio tenga algo que ver, nos ha parecido algo baja.



Sólo hay una nueva subclase por cada tipo de héroe, lo que se nos antoja demasiado escaso para una secuela millonaria.





Destiny 2 es una secuela demasiado continuista, pero mejora muchas mecánicas que fallaron en el original.

como en un juego de mundo abierto, e incluso contamos con puntos de viaje rápido para ahorrarnos paseos innecesarios. La variedad de situaciones que sólo disfrutábamos en las incursiones de la primera entrega, ahora pululan por todas las actividades, asaltos incluidos. Así, no sólo se trata de disparar, también hay zonas plataformeras y sencillos puzles que aportan variedad y ritmo.

Las partidas competitivas del Crisol siguen rayando a un gran nivel y, gracias a la reducción a batallas 4 vs 4, ahora resultan mucho más equilibradas y estratégicas. La evolución del juego, además, promete ser constante. Ya se ha estrenado la incursión Leviatán, que es el mayor reto al que podemos enfrentarnos (ya lo hemos superado) y ofrece montones de nuevas mecánicas y puzles más complicados. Pero es que Bungie no para. Se acaban de estrenar las facciones, que nos invitan a unirnos a una de las tres disponibles para competir con otros jugadores en busca de recompensas y, en las próximas semanas llegarán nuevos eventos, como los Señores de Hierro, por ejemplo. Esta nueva entrega, además, sigue siendo imbatible en lo jugable, con un control y unos tiroteos que nadie ha conseguido superar desde los tiempos de Halo. Los cambios en la exploración y una mayor variedad de situaciones son un tremendo punto a favor, pero no hemos podido evitar sentir "déjà vu" en demasiadas ocasiones, con pocas novedades en cuanto a subclases y enemigos, que se asemejan más a los defectos típicos de una expansión que a los de una secuela en toda regla.



Los eventos públicos ahora están señalados y al cumplir con unos requisitos se vuelven heroicos y otorgan mejores recompensas.

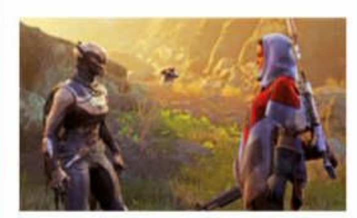


El uso de vehículos es más común que en la primera entrega, tanto durante la campaña como en la exploración libre de planetas.

Multijugador sólo con PlayStation.Plus

UNA EXPERIENCIA PARA JUGAR ONLINE

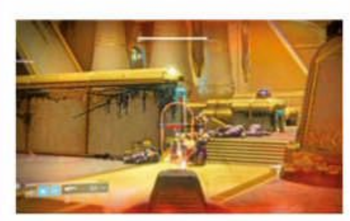
Destiny 2 es, para los que no lo sepan, una experiencia de juego exclusivamente online, así que debemos contar con una suscripción a PS Plus para disfrutarlo, tanto los modos competitivos y cooperativos online como la propia campaña. Todo se hace a través de los servidores del juego.



CAMPAÑA. La historia no es inolvidable, pero sí que es mucho más comprensible y más entretenida que la del primer *Destiny*.



CRISOL. Las batallas competitivas se han reducido a partidas 4 vs 4, lo que hace que los combates sean más estratégicos.



ACTIVIDADES COOPERATIVAS. Tenemos asaltos, eventos, aventuras... pero lo mejor es la incursión Leviatán para 6 jugadores.



VALORACIÓN

» LO MEJOR

Exploración muy mejorada al estilo mundo abierto. La genial dirección artística.

» LO PEOR

Es demasiado parecido al juego original. Su política de DLC de pago programada para años.

Te gustará que... DESTINY — Te gustará que... THE DIVISION



85	**» GRÁFICOS** Se nota una evolución, pero no muy grande, respecto al juego original.
93	**» SONIDO** Banda sonora con momentos memorables y doblaje excepcional.
90	**» DIVERSIÓN** La libertad para explorar y la cantidad de situaciones enganchan.
95	**» DURACIÓN** La campaña no es muy larga, pero hay actividades para jugar meses.
NOTA 91	**Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados.**



DISFRUTA AL 100% DE SUS OPCIONES ONLINE CON PS PLUS

JUEGO Play RECOMENDADO



■ Más y mejor es lo que ofrece *Project CARS 2*, el simulador más completo que tiene PS4, de lejos.

PARADA EN BOXES PARA ECHAR GASOLINA

Toda la base técnica y jugable es la del primer *Project CARS*, pero se han añadido novedades muy interesantes que hacen que el conjunto sea mucho más robusto y abarque aún más ámbitos del vasto mundillo automovilístico.



1 **REALISMO.** La conducción es muy fidedigna, hay paradas en boxes (con desgaste de ruedas y consumo de gasolina), el motor puede romperse...



2 **NUEVAS DISCIPLINAS.** Se han añadido la IndyCar, con sus óvalos y sus trazados urbanos, y el rallycross, cuyas pistas de grava son ratoneras.



3 **TRAYECTORIA.** El principal modo se ha rehecho para ofrecer más libertad de elección y eventos secundarios que hay que desbloquear.

LA **CHISPA MÁS EXPLOSIVA** DEL MOTOR VIRTUAL

Project CARS 2

Slightly Mad Studios ha ampliado la fórmula que tan bien le funcionó en 2015 para traernos un simulador de conducción que no tiene rival en la pista.

En los últimos años, los simuladores de conducción realistas han saltado del PC a las consolas para llevar un poco más allá la fórmula amable de sagas como *Gran Turismo*. *Assetto Corsa* y *Project CARS* han demostrado que tienen cabida en PS4, y el segundo acaba de volver con una continuación tan completa que no tiene rival. Puede que el citado *Assetto Corsa* tenga mejor control con volante o que *GT Sport* vaya a ser un eSport apadrinado por la FIA, pero lo que ha hecho Slightly Mad con este juego no tiene parangón.

La primera entrega tiró de micromecenazgo y testeo por parte de una enorme comunidad, y sufrió diversos retrasos antes de estar lista (aun así, llegó a las tiendas con bastantes bugs), pero la segunda parte ha tenido un desarrollo más plácido, con Bandai Namco embarcada en el proyecto desde el principio. De primeras, se ha triplicado el garaje, de 65 a 189 coches, abriendo paso a nuevas marcas, como Ferrari, Porsche o Lamborghini. En particular, destaca el debut de dos disciplinas tan particulares como el rallycross, con sus vueltas comodín, y, sobre todo, la IndyCar, con sus óvalos y sus rebufos. Además, dicho campeonato está totalmente licenciado, con coches y pilotos reales.
Sin embargo, lo que más importa en un juego así es, al final, el número de circuitos, y Slightly Mad ha dado un golpe sobre la mesa, con un total de 53 localizaciones, frente a las 32 que tuvo de serie el



■ Hay 189 coches, entre ellos varios Ferrari, Lamborghini y Porsche, tres marcas que hacen su debut en la saga.


■ La cámara interior se ha remodelado y sólo muestra el volante de refilón, lo cual genera una sensación incómoda. Era mejor antes.


■ La atmósfera es muy configurable: podemos correr en cualquier estación del año y eso repercute, por ejemplo, en la vegetación.


■ Cada disciplina tiene ciertas peculiaridades jugables y normativas: karts, IndyCar, prototipos, rallycross, GT3...





Es un simulador imprescindible, que sienta cátedra con prácticamente todo lo que hace sobre el asfalto.

original. Muchos de los fichajes están pensados para "ambientar" el rallycross y la Indycar, como Lydden Hill, Indianapolis o Daytona, pero también hay pistas más clásicas, como las del Algarve, Sugo, Fuji... Por si eso fuera poco, todos los trazados tienen ciclo día-noche, para que podamos correr a cualquier hora, y, sobre todo, climatología dinámica. Esto ya estaba en la primera entrega, pero se ha mejorado sobremanera, especialmente por lo que respecta a los charcos, que generan aquaplaning. Cada disciplina tiene una normativa y cada coche cuenta con sus propias físicas. En general, el control es bastante satisfactorio, sobre todo con volante, pero nos ha parecido algo peor que en la primera entrega por culpa del control de estabilidad, que está mal implementado. Si quitamos esa ayuda, el coche se vuelve ingobernable cuando aceleramos al salir de las curvas; si la activamos, "se ahoga" y resulta demasiado fácil meterlo en vereda. Es imposible hacer derrapes sostenidos.

En cuanto a modos, se ha rehecho la Trayectoria, mucho más consistente ahora, y se ha potenciado el online. La IA se puede configurar entre 120 niveles, lo que hace que la curva de dificultad sea progresiva y que cualquier pueda disfrutar del juego, a lo que se añade la existencia de varias ayudas. Gráficamente, pueden juntarse hasta 32 coches en pista, y efectos como la iluminación nocturna y la lluvia son espectaculares. A poco que os gusten los juegos de coches, *Project CARS 2* es un simulador imprescindible, que sienta cátedra con prácticamente todo lo que hace sobre el asfalto. ■


■ No hay un editor para personalizar los coches, pero a cambio, hay infinidad de diseños, tanto reales como ficticios, entre los que elegir.


■ El modo Foto permite pausar la acción en cualquier momento y sacar instantáneas libres, como si manejáramos un dron volador.

» DOBLANDO A OTROS CON EL BRAZO FUERA

La mayor baza de *Project CARS 2* es que hace cosas que no hace ningún otro simulador en cuanto a cantidad de contenido. Juegos como *Assetto Corsa* o *Gran Turismo Sport* pueden ser más o menos divertidos, pero no tienen ni la mitad de circuitos y poco saben de condiciones cambiantes...


LOCALIZACIONES. Hay la friolera de 53, entre las que debutan Indianapolis, Long Beach, Sugo, Fuji, Austin, Red Bull Ring...


CICLO DÍA-NOCHE. Se puede correr a cualquier hora en todos los circuitos, ideal para las larguísimas pruebas de resistencia.


LIVETRACK 3.0. Hay hasta diecisiete tipos de condiciones climáticas, incluida la nieve, que deja el asfalto cual "pista de patinaje".



VALORACIÓN

» LO MEJOR
53 circuitos, todos con ciclo día-noche y clima variable. La inmensa variedad de disciplinas.

» LO PEOR
Que no sea compatible con PS VR. La ayuda del control de estabilidad no es regulable.

Te gustará + que... PROJECT CARS | Te gustará + que... ASSETTO CORSA



95	**» GRÁFICOS** El ciclo día-noche y la meteorología lo sitúan a años luz de otros juegos.
85	**» SONIDO** El ingeniero, en inglés, no aporta nada, pero los motores suenan bien.
88	**» DIVERSIÓN** El manejo es genial, pero el control de estabilidad no está equilibrado.
93	**» DURACIÓN** Trayectoria duradera, modos online, 53 localizaciones... Intachable.
NOTA 90	El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género.





Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **EA SPORTS VANCOUVER**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Precio Ronaldo Edit.: **89,99 €**
Precio ICON Edition: **99,99 €**

JUGADORES 1-4	JUG. ONLINE 2-22
TEXTOS CASTELLANO	VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ	RESOLUCIÓN 1080 P

http://www.easports.com/FIFA18

EA Sports no se ha prodigado con grandes fichajes este año, pero su plantilla mantiene una gran calidad.

EL **BALÓN DE ORO** SESTEA TRAS UN TEMPORADÓN

FIFA 18

Como el Real Madrid, EA Sports arrasó el año pasado, pero se ha tomado la nueva temporada con calma, repitiendo un once titular bastante conocido.

El año pasado, *FIFA* propuso su mayor revolución en años, al adoptar el motor Frostbite, introducir el modo narrativo El Camino y añadir los retoques jugables de rigor. El listón estaba alto y lo cierto es que la nueva entrega, aunque es mejor, obviamente, no logra sorprender, igual que le sucede a *PES 2018*. Ambas sagas deberían mirar lo que hace Visual Concepts con *NBA 2K* para entender que, incluso en el género deportivo, hay margen para proponer alternativas cada año. Aun así, hablamos de un gran simulador de fútbol, fruto de la continua progresión de la última década, con nuevas dosis de Frostbite y El Camino.

Los partidos presentan un ritmo rápido y ágil, gracias a una conducción de la pelota y a unos pases que funcionan como un reloj. Como siempre, la lucha por la posesión es muy "manual", de modo que hay que medir muy bien cuándo meter el pie, como en la realidad, aunque también podemos cargar y agarrar. Aunque hay que tener ojo clínico para notarlo, el control se ha visto beneficiado por las nuevas animaciones, apreciables, especialmente, en los grandes cracks mundiales. Además, los disparos a puerta son una delicia, con la salvedad de algunos remates de cabeza, que tienden a salir blanditos. La IA se puede configurar entre seis niveles de dificultad, y la actuación de los porteros es muy notable, sin grandes cantadas. Para ganar en "clase mundial", hay que sudar a mares. Aunque es una tontería, se agradece la nueva opción de sustituciones rápidas, que permite hacer cambios sobre la marcha sin pausar la partida. Se acabó ver arrastrarse a un jugador por pereza.

Cristiano Ronaldo copa la portada de este *FIFA*. Igual que Messi, lo hace tras haber sido previamente imagen de *PES*.

PEQUEÑOS RETOQUES PARA APUNTALAR LA PLANTILLA

1. **EL CAMINO.** Este modo narrativo continúa la historia de Alex Hunter, al que conocimos en *FIFA 17*, después de abandonar la Premier League.
2. **ANIMACIONES.** Los jugadores cuentan con infinidad de pequeños movimientos que hacen que los chuts o los regates se sientan muy naturales.
3. **AMBIENTE.** Al público se le ha dado mayor "tridimensionalidad" para que se sienta más vivo. Por ejemplo, se tira contra la valla cuando hay un gol.



■ La rotulación de las principales ligas es la misma que en las retransmisiones reales, por lo que jugar es casi como ver un partido.



■ Los Juegos de Habilidad son 60 pruebas que ayudan a dominar los controles y a hacer progresar a los futbolistas en ciertos modos.



■ Las jugadas a balón parado se han retocado un poco y es relativamente sencillo superar el escollo de la barrera.





No sorprende como *FIFA 17*, pero aun así es un gran simulador, con nuevas dosis de Frostbite y El Camino.

En cuanto a licencias, *FIFA 18* no tiene rival, pues incluye ligas de veintiocho países, muchas de ellas en exclusiva. En el caso de la española, se han añadido algunos entrenadores, como Zidane y Simeone, así como los rótulos de las retransmisiones televisivas. Respecto a los modos, se agradece la presencia de El Camino, que dura unas doce horas y continúa la historia de Alex Hunter, esta vez con algo más de margen para tomar decisiones. Las voces del protagonista y sus allegados están en castellano, pero los personajes secundarios hablan en inglés. Se debe a que son futbolistas profesionales que han prestado sus voces reales, como Cristiano Ronaldo, Griezmann, Henry o Rio Ferdinand, pero la mezcla queda rarísima. En cualquier caso, donde más horas echaréis será con los cromos de Ultimate Team, las Temporadas online, los partidos de veintidós jugadores de Clubes Pro...

El motor Frostbite luce aún mejor que el año pasado, con unos estadios cuyo público vibra. El entramado técnico es muy sólido, de modo que, aunque el balón se detenga, siempre hay un "rácord", sin cortes extraños. Además, se han añadido detallitos como que un jugador se lleve el balón si firma un hat-trick. En general, hay muchas caras que están logradas, pero algunas son inexplicablemente flojas, como las de Casemiro y Marco Asensio en el Real Madrid. En cuanto al sonido, aunque son los diálogos de siempre, Manolo Lama y Paco González cumplen sobradamente (no así Antoñito Ruiz) y la banda sonora indie, aunque tiene algún temazo, nos parece más sosa que otros años.



■ Hay 79 estadios, la mayoría de ellos reales. Su arquitectura está perfectamente replicada, como los cánticos de muchas aficiones.



■ Los Iconos son futbolistas clásicos de los que podemos disfrutar en Ultimate Team. Hasta ahora, habían sido exclusivos de Xbox.

» LOS CRACKS QUE MARCAN LA DIFERENCIA

En cuanto a jugabilidad, *FIFA* y *PES* están a la par hoy en día, cada uno con sus peculiaridades, pero es indudable que el simulador de EA Sports es un producto más completo en cuanto a contenido y opciones, algo que viene dado por la gran cantidad de recursos que le dedica la compañía.



LICENCIAS. Hay ligas de veintiocho países, muchas en exclusiva, como la alemana, la inglesa o la española, con algunos técnicos.



MODOS. El Camino, Ultimate Team, Clubes Pro, Juegos de Habilidad, Temporadas, Carrera... El fondo de armario es brutal.



LUZ Y CLIMA. Los partidos se puede jugar entre las 12.00 h y las 22.00 h, con sol, lluvia o nieve, lo que se deja notar visualmente.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Las licencias. Los modos: El Camino, Ultimate Team, Clubes Pro, Juegos de habilidad...

» LO PEOR

El Camino está encorsetado. Apenas hay cambios. La cara de algunos jugadores relevantes.

Te gustará (+) que... PES 2018 — Te gustará (−) que... NBA 2K18



85	**» GRÁFICOS** El entramado técnico de los partidos es impecable; las caras, depende.
83	**» SONIDO** Los comentarios ya se repiten, pero cumplen, y los estadios respiran vida.
87	**» DIVERSIÓN** El control es muy notable, si bien no ofrece novedades muy palpables.
90	**» DURACIÓN** Los modos dan para todo el año, y El Camino ofrece una nueva historia.
NOTA 87	Es tremendamente continuista, en contraste con el subidón del año pasado, pero sigue siendo el juego de fútbol más completo.









Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **MERCURY STEAM**
Editor: **MERCURY STEAM**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **GRATIS**
Precio campaña: **9,99 €**
Precio Founders Pack: **39,99 €**

JUGADORES 1	JUG. ONLINE 2-5
TEXTOS CASTELLANO	VOCES INGLÉS
BLU-RAY NO	RESOLUCIÓN 1080 P

raidersofthebrokenplanet.com



Un grupo de carroñeros que no se hablarían ni en broma tendrán que unirse en una aventura única.

UN SHOOTER QUE OS SACARÁ DE LA **ZONA DE CONFORT**

Raiders of the Broken Planet

El estudio español creador de la saga *Castlevania: Lords of Shadow* regresa con un juego de disparos que tiene como objetivo revolucionar el género.

Mercury Steam, el estudio que revitalizó la saga *Castlevania* y nos brindó el shooter de terror *Jericho*, regresa con un juego de acción y aventura que le da una vuelta de tuerca al género. Podremos jugar tanto en solitario como en cooperativo, pero a la vez en competitivo. Un concepto nuevo que cuesta entender al principio porque, precisamente, la originalidad es su mejor baza.

En un "Planeta Roto" el aleph lo es todo. Y, claro, es el objeto de deseo de un grupo de indeseables (los Raiders) y de una gran facción enemiga que busca hacerse con el tesoro. Se trata de una sustancia (inspirada en la "especia" de Dune) que se usa como combustible y que, al ingerirla, otorga habilidades sobrehumanas. Sin embargo, consumirlo también hace que nuestro personaje se estrese si realiza demasiado esfuerzo y, al hacerlo, será visible a través de las paredes, algo con gran importancia en el multijugador. Pero no es lo único original del juego, su modelo de negocio también requiere explicación. Podemos descargar el prólogo del juego gratis y hacernos con la campaña protagonizada por Harec, uno de los Raiders, por 9.99 €. Y es que la obra de Mercury Steam tendrá cuatro campañas que podremos comprar de forma individual, o en un paquete por 39,99 €. Cada una cuenta una historia con principio y final, pero todas terminarán en un final común. La primera ya está disponible (Alien Myths) y nos deja ver tanto a los diferentes Raiders como su innovador sistema jugable. Podremos jugar la campaña en solitario (y sin conexión) eligiendo al Raider que queramos, aunque se indicará cuál es el más adecuado para cada misión. Ca-



Cada Raider cuenta con un diseño muy mimado, carisma y habilidades únicas.

LA MEZCLA QUE PRETENDE RENOVAR EL GÉNERO



1 **SHOOTER.** Ante todo, este es un juego de acción y los disparos tienen gran importancia. Podremos cubrirnos con cualquier elemento del escenario.



2 **BRAWLER.** Para ganar munición habrá que acabar cuerpo a cuerpo con los enemigos. Podremos dar golpes normales o realizar potentes agarres.



3 **ESTRATEGIA.** Habrá que esperar el momento oportuno para atacar. No es un juego sencillo y planear las acciones nos ayudará a salir con vida.



Las misiones tienen diferente estructura. Unas piden que acabemos con un jefazo, otras que defendamos diferentes puntos.



Para conseguir munición habrá que salir de la cobertura y enfrentarse a los enemigos a puñetazos. Habrá que ganársela.



Visualmente, cumple de sobra gracias a muchos efectos, un gran diseño y cinemáticas muy elaboradas.





Cuesta creer que una mezcla jugable tan ambiciosa y poco convencional funcione con tan pocas fisuras.

da una cuenta con su propia escena de introducción, objetivos, jefes y eventos, pero también podremos jugar con otros tres amigos en cooperativo online. Las recompensas para personalizar a nuestro Raider en este modo, serán mayores. La campaña es entretenida en solitario, pero la esencia está en el cooperativo ya que, en cualquier momento puede unirse a la partida un quinto jugador.

El antagonista sólo tiene un objetivo: fastidiarle la fiesta a los Raiders. Se trata de otro jugador humano que contará con un ejército de enemigos controlados por la IA y vidas infinitas, por lo que habrá que sacarle partido a todas las mecánicas que Mercury pone a nuestra disposición. La principal es el disparo y las coberturas, pero para recargar las armas necesitaremos aleph, y eso sólo lo conseguiremos acabando con los enemigos cuerpo a cuerpo. Podremos golpear, agarrar y esquivar en un estilo de lucha con equilibrio de piedra, papel, tijera que nos obligará a estar muy atentos debido a su gran dificultad, pero que también es muy gratificante debido a lo innovador que resulta.
A nivel visual, bebe de diferentes corrientes artísticas y es innegable el gran trabajo realizado por Mercury tanto en cinemáticas como en el diseño de personajes. Se trata de una superproducción indie con un atractivo apartado audiovisual y un modelo de negocio arriesgado, pero que permitirá realizar cambios en el núcleo del juego según el feedback de los jugadores. Veremos cómo evoluciona en las siguientes campañas, pero esta es original y divertida. Y ya sólo eso se agradece.



El juego no es fácil y moriremos mucho. Tendremos tres vidas y una última oportunidad que nos servirá para recargar el contador.



Cada misión tiene a sus Raiders adecuados. Sus habilidades marcarán la diferencia dependiendo del entorno y los enemigos.

Multijugador sólo con PlayStation.Plus

LA ESENCIA ESTÁ EN EL MODO COMPETITIVO

Aunque podremos jugar en solitario sin tener conexión a internet, la gracia del juego reside en el modo multijugador. Se trata de un "contraoperativo" que nos anima a completar las misiones cooperando entre cuatro Raiders y luchando contra hordas de enemigos de la IA y un adversario humano.



ESTRÉS. Todo lo que hagamos genera estrés que nos hace visibles a través de las paredes. Descansando lo reduciremos.



RAIDERS. Cuatro jugadores deben cumplir la misión, pero tendrán que verse las caras contra otro jugador y más enemigos.



ANTAGONISTA. el otro jugador intentará impedir que cumplamos nuestra misión. En su caso la estrategia es fundamental.



LO MEJOR
La mezcla de géneros, el carisma de los personajes y la originalidad del multijugador.

LO PEOR
La dificultad puede desesperar a más de uno. Ahora tarda mucho en encontrar partidas.

Te gustará que... BATTLEBORN — Te gustará que... THE DIVISION



85	**GRÁFICOS** Las cinemáticas están muy cuidadas y el rendimiento es más que correcto.
80	**SONIDO** Voces en inglés con personalidad y una banda sonora que sólo cumple.
85	**DIVERSIÓN** La mezcla de mecánicas no permite que nos relajemos ni un momento.
82	**DURACIÓN** La campaña no es muy larga y ahí entra en juego el multijugador.
NOTA 83	Es un juego original con un sistema jugable único que supone un soplo de aire fresco al saturado género de la acción.



Los juegos de lucha 2D reciben un nuevo y extraordinario representante con el aliciente de unir dos atractivos universos.

Género: **LUCHA**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,99 €**
Precio Edición Deluxe: **89,99 €**
Edición Coleccionista: **119,99 €**

JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **1-2** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

https://marvelvscapcominfinite.com/

DOS GRANDES **UNIVERSOS ENFRENTADOS**

Marvel vs Capcom Infinite

Los personajes más famosos de las compañías Marvel y Capcom se enfrentan para ofrecernos uno de los mejores juegos de lucha de PS4.

Capcom sigue apostando por los juegos de lucha de jugabilidad 2D y en esta ocasión nos presenta un título que está protagonizado por los personajes más queridos tanto de la propia Capcom como de Marvel. Una espectacular combinación que ha fructificado en un juego muy llamativo y notable, convirtiéndose, por méritos propios, en uno de los nuevos referentes dentro de su género.

Una de sus principales cualidades la encontramos en su plantel de personajes controlables, tan denso como llamativo... pero echamos de menos a la Patrulla X, los Cuatro Fantásticos y a varios personajes muy queridos de Capcom. Aunque para eso están los DLC y ya está a la venta un "Character Pass" con 6 nuevos luchadores (Sigma y Black Panther ya confirmados), al precio de 29,99 € o incluido en la Edición Deluxe. Descargas a parte, de inicio dispones de 30 luchadores, quince por bando, que son de todo menos desconocidos: Spiderman, Ryu, Iron Man, Mega Man o Ghost Rider... Todos poseen sus propias habilidades, movimientos y ataques, por lo que dominarlos a todos nos llevará bastante tiempo. Y eso que el sistema de control es mucho más accesible de lo que suele ser habitual en el género, lo que abre de par en par la puerta de entrada a nuevos jugadores y no sólo a los habituales de la lucha.
Como es seña de identidad de la saga, las batallas enfrentan a dos equipos de dos luchadores, lo que tiene un impacto importante en el desarrollo de los combates. Es posible cambiar de un personaje

EL DURO CAMINO **HACIA LA VICTORIA**

1 **DOMINAR LAS HABILIDADES** y el estilo de combatir de los personajes es vital. No tiene nada que ver pelear con el Capi que con Zero, por ejemplo.

2 **CAMBIAR DE PERSONAJE** en el momento adecuado es fundamental por dos motivos: encadenar combos y regenerar vida (el personaje que sale).

3 **LOS ATAQUES ESPECIALES** son capaces de reducir la salud de nuestros adversarios rápidamente. Aseguraos de usarlos debidamente.

El excepcional plantel de luchadores está formado por 30 personajes famosos de Marvel y Capcom como Dante o Hulk.



La sincronización es vital cuando queremos efectuar acciones muy concretas, como el contraataque, por ejemplo.



Gráficamente es un título delicioso, y os avisamos de que es uno de esos juegos que gana mucho cuando lo ves en movimiento.



Nos enfrentamos a combates por equipos de dos luchadores por bando, una característica muy importante y llamativa.





Los combates transcurren a un ritmo trepidante, pero en ningún caso caótico. El juego entra por los ojos.

a otro en cualquier momento pulsando un botón, lo que nos permite encadenar ataques combinados y, también, descansar y regenerar salud en el caso del luchador que sale momentáneamente de la pelea. Un toque táctico que le sienta muy bien y que le diferencia de la mayoría de juegos similares.

Los enfrentamientos gozan de un ritmo vertiginoso y nos regalan escenas del todo espectaculares. Sin embargo, y a diferencia de lo que sucedió con la pasada entrega, nunca percibimos una sensación de caos ni nada parecido, lo que da como resultado una jugabilidad muy notable. Esta faceta queda respaldada por una gama de modalidades y opciones de juego más que suficiente, desde modo Historia a los tradicionales Online o Versus y, aunque ninguna de ellas sorprende en exceso, el resultado es un juego muy longevo a poco que os interesen sus opciones multijugador. En cuanto a su acabado gráfico, el Unreal Engine 4 ha permitido a los desarrolladores plasmar a unos personajes muy detallados que gozan de un repertorio de animaciones sensacional. Los escenarios no se quedan atrás y presentan una gran cantidad de elementos que aportan una gran vistosidad, aunque su número nos parece un poco escaso. Y para acabar, su vertiente sonora alcanza el notable gracias a la contundencia de los efectos y al buen doblaje de las voces de los personajes (en inglés con subtítulos en español). *Marvel Vs Capcom: Infinite* es un excelente representante del género de la lucha que ofrece mucha diversión y espectáculo a casi cualquier usuario de PS4.



El manejo de los luchadores es bastante asequible, más de lo habitual en este tipo de juegos. Eso sí, dominarlo es otra cosa...



Los escenarios no son especialmente numerosos pero es posible pelear en lugares tan llamativos como éste. ¿Qué os parece?

» EL PODER DE LAS GEMAS DEL INFINITO

Las seis Gemas del Infinito otorgan a los luchadores un atributo o capacidad especial en función de la propiedad de la propia piedra. Sólo es posible elegir una al comienzo de cada combate, lo que insufla al juego un toque táctico muy interesante. Os mostramos algunas de ellas en acción.



LA GEMA DEL ESPACIO es capaz de encerrar a nuestro oponente en un campo de fuerza durante unos instantes.



CON LA PIEDRA DE LA REALIDAD podemos dominar los elementos y lanzar diversos ataques basados en ellos.



LA GEMA DE LA MENTE regenera permanentemente el medidor de combo de la parte inferior de la pantalla.

VALORACIÓN



» LO MEJOR

El gran elenco de personajes, los variados modos de juego y la gran espectacularidad.

» LO PEOR

Echamos de menos a ciertos personajes, más escenarios y alguna sorpresa jugable más.

Te gustará + que... STREET FIGHTER V



Te gustará − que... INJUSTICE 2

87	**» GRÁFICOS** Buen empleo del Unreal Engine 4. Es un título del todo espectacular.
83	**» SONIDO** Efectos contundentes, buen doblaje y melodías bien realizadas.
84	**» DIVERSIÓN** El control es fácil de asimilar pero difícil de dominar por completo.
88	**» DURACIÓN** Amplia cantidad de opciones de juego, sobre todo en multijugador.
NOTA 84	Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador

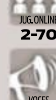






Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **WILDCARD**
Editor: **WILDCARD**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**











JUGADORES 1-2	JUG. ONLINE 2-70
TEXTOS CASTELLANO	VOCES NO
BLU-RAY SÍ	RESOLUCIÓN 1080 P



www.playark.com/



Sobrevivir en enormes entornos habitados por dinosaurios es nuestro objetivo en este peculiar MMO.

ES MI MUNDO **Y EVOLUCIONO** EN ÉL COMO QUIERO

ARK: Survival Evolved

¿Qué seríais capaces de hacer para prosperar en tres enormes islas habitadas por dinosaurios y desconocidas tribus humanas? ¡Bienvenidos a ARK!

Tras más de dos años en fase de acceso adelantado, la versión final de *ARK: Survival Evolved* llega a PS4, una plataforma que, a priori, resulta ideal para la aventura que nos propone: sobrevivir, en solitario o formando clanes a través de internet, en un inhóspito mundo abierto marcado por las inclemencias meteorológicas, las trampas mortales y... ¡plagado de dinosaurios!

La supervivencia, en su vertiente más extrema, es el eje sobre el que gira el juego. Pero antes de meternos en harina debemos realizar dos importantes acciones: crear un personaje con el sencillo editor y elegir en cuál de los tres mapas disponibles queremos jugar. Cada uno de ellos está divido en zonas según su peligrosidad, pero ya os adelantamos que ninguna de ellas es sencilla, sobre todo al principio. Y es que "nacemos" casi desnudos, sin objetos y con el mínimo nivel, lo que se traduce en que prácticamente todo puede matarnos en un suspiro. Y lo hacen, creednos que lo hacen. Pero sólo así, cayendo y volviendo a levantarnos (perdiendo nuestros objetos, pero conservando la experiencia acumulada) conseguimos nuestro propósito: aprender de los errores y evolucionar, algo que hacemos en dos "ramas": por un lado, subiendo de nivel para mejorar nuestros atributos físicos y aprender nuevos esquemas (engramas) y, por el otro, "crafteando" todo tipo de materiales. Las posibilidades en este sentido son casi infinitas y, decenas de horas mediante, pasamos de fabricar rudimentarias herramientas de madera y piedra, a construir complejas edificaciones en las que refugiarnos, vestimentas que nos protegen de



Evolucionar de persona en paños menores a domador de T-Rex con fusiles es posible en *ARK*.

MUCHO MÁS QUE **SUPERVIVENCIA**



1 **NACE.** Crea tu personaje y explora el mundo por primera vez. Es vital para conocer los principales y peligros y recolectar materiales.



2 **SOBREVIVE.** Sube de nivel y aprende a construir armas con las que cazar, así como refugios en los que pasar la noche o guardar tus cosas.



3 **EVOLUCIONA.** Forma tribus con otros jugadores, domestica dinosaurios o crea objetos cada vez más complejos y "modernos".



■ Cazar es la mejor forma de conseguir alimento. Eso sí, siempre tendremos que cocinar la carne antes de ingerirla.



■ De noche todo se complica aún más. La temperatura baja, la visión es reducida y, si hacemos fuego, somos fáciles de detectar.



■ Los tres mapas está divididos en zonas muy diferenciadas. Cada una tiene una apariencia y una dificultad distintas.





Recolectar materiales, cazar, construir refugios, conocer a otros jugadores... este es nuestro día a día en *ARK*.

los elementos o armas de fuego, como potentes rifles. Todo ello, sin perder nunca de vista nuestra alimentación, cansancio o posibles enfermedades.

Esta gran libertad alcanza sus cotas máximas cuando jugamos online. En salas de hasta 70 jugadores, podemos colaborar (o competir) con otros supervivientes para crear asentamientos, atacar a otros clanes, defendernos de los dinosaurios o, incluso, llegar a domesticar a algunas de estas bestias. No os lo vamos a negar, dominar un T-Rex para cabalgarlo mientras disparamos con las torretas que le hemos instalado es una experiencia de lo más gratificante. Por desgracia, no podemos decir lo mismo de otros aspectos del juego. Elementos como la interfaz, atestada de menús con acceso poco intuitivo, la escasa IA de los dinosaurios o la, a veces, incomprensible aletoriedad del clima (se puede pasar de helarte a morirte calor en segundos sin causa aparente) echan por tierra la experiencia. A esto hay que sumar un apartado técnico claramente irregular; los entornos, la iluminación o el diseño de las criaturas están bien trabajados, pero las animaciones son robóticas y el rendimiento, pobre, con escandalosas y frecuentes ralentizaciones, incluso en PS4 Pro. Sus desarrolladores han asegurado que todos estos errores se solventarán en el futuro a través de parches, pero, de momento, ahí están y no se pueden pasar por alto. De todos modos, y aún estando lejos de ser perfecto, *ARK: Survival Evolved* es capaz de ofrecer una experiencia única, desafiante y de una duración descomunal. ¡Y eso no es moco de dino!



■ La interfaz es muy engorrosa. Y encima no podemos pausar para gestionar el inventario, lo que nos deja vendidos en ocasiones.



■ Gráficamente, el juego es muy "bonito", pero las ralentizaciones son constantes y no nos libramos de algunos "bugs".

Multijugador sólo con PlayStation.Plus

» LUCHA O COOPERA CON 70 JUGADORES

El modo online es el plato fuerte. Cuenta con dos modos: jugador vs jugador y jugadores vs entorno, en el que tenemos que cooperar para sobrevivir. Podemos personalizar al máximo las partidas, que son de hasta 70 jugadores a la vez, y las posibilidades son enormes. Vamos a ver algunas:



FORMAR TRIBUS con otros jugadores es la mejor forma de sobrevivir. Eso sí, hay que tener cuidado con los clanes rivales...



CONSTRUIR viviendas, barcas para navegar o cofres en los que guardar objetos es más sencillo en compañía.



DOMESTICAR criaturas, como dinosaurios, para montarlos es crucial. Podemos crear "establos" para ellos en nuestra tribu.



VALORACIÓN

» LO MEJOR

Sus inmensas opciones de evolución y construcción. El modo online (mejor con amigos).

» LO PEOR

Pobre optimización gráfica. Interfaz poco clara. Dificultad muy exigente. Algún "bug".

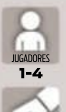
Te gustará que... DON'T STARVE — Te gustará que... MINECRAFT



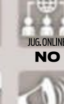
69	**» GRÁFICOS** Todo luce bien, pero el rendimiento del juego es demasiado pobre.
71	**» SONIDO** Las melodías son correctas y los efectos cumplen con su cometido.
75	**» DIVERSIÓN** Puede abrumar al principio pero, con paciencia, da mucho juego.
84	**» DURACIÓN** Casi la que quieras, aunque le faltan más modos de juego.
NOTA 72	La idea que propone es genial. Y tiene grandes posibilidades. Pero aún debe pulir mucho su fórmula para dar su máximo.







Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **TT GAMES**
Editor: **WARNER**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,99 €**



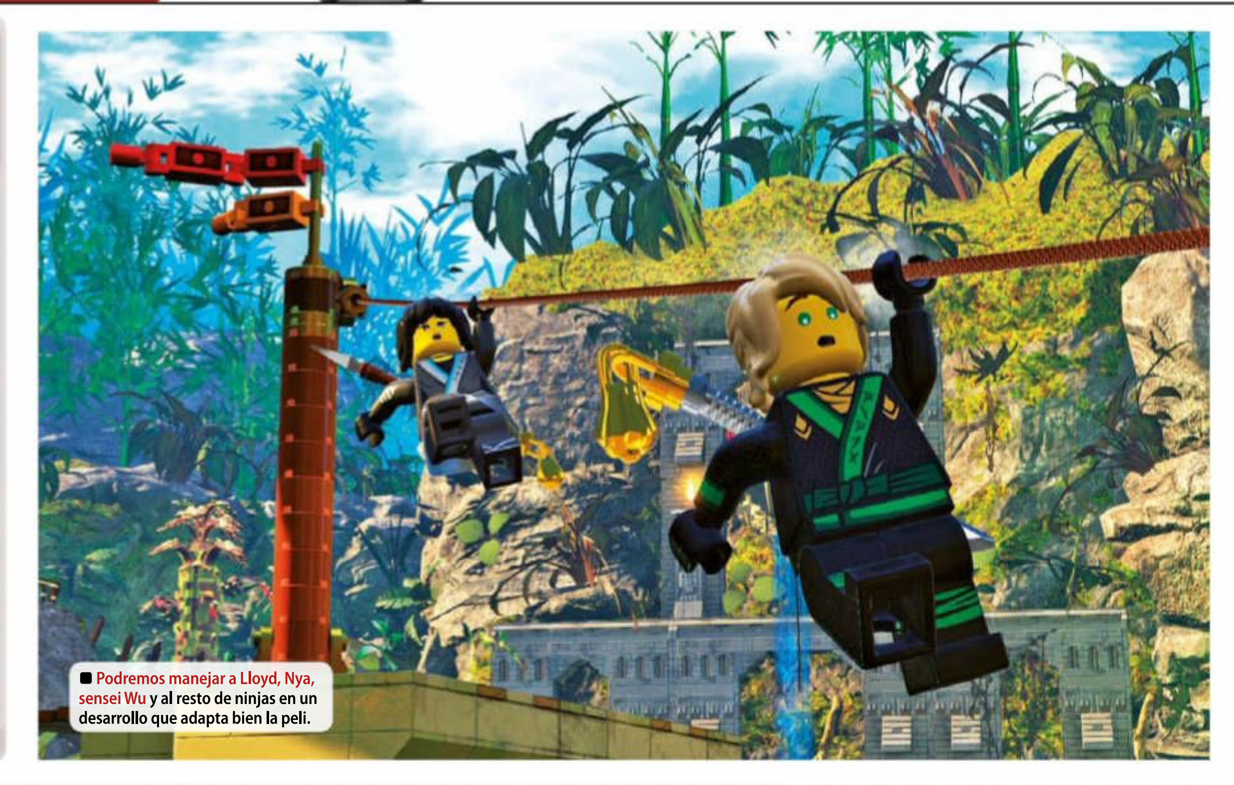




JUGADORES 1-4	JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO	VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ	RESOLUCIÓN 1080 P



http://www.ttgames.com



Podremos manejar a Lloyd, Nya, sensei Wu y al resto de ninjas en un desarrollo que adapta bien la peli.

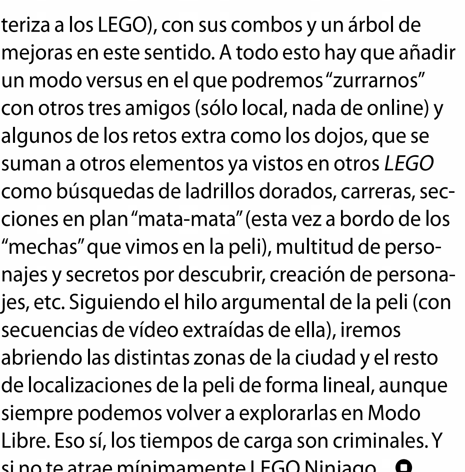
NINJAS QUE TE DEJARÁN DE UNA PIEZA

La LEGO Ninjago Película El Video Juego

TT Games construye con piezas de LEGO otra entretenida mezcla de géneros para toda la familia que adapta bien "La LEGO Ninjago Película".

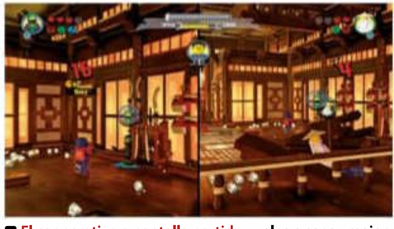
La "fórmula LEGO" parece no tener fin. Y menos ahora que, aparte de apoyarse en licencias de relumbrón, tienen material cinematográfico propio para adaptar. En esta ocasión, se trata de un juego basado en "La LEGO Ninjago Película", que se sustenta en los mismos mimbres de siempre (un asequible desarrollo basado en la acción, los saltos y sencillos puzles en los que se combinan las diferentes características de sus protagonistas), aunque con un puñado de elementos que buscan diferenciarse de otros juegos de LEGO.

Y es que esto es un juego de ninjas, con lo que está mucho más orientado a la acción que otros títulos de la franquicia. No sólo hay más peleas, sino que ofrece un sistema de combate más trabajado (siempre dentro de la sencillez que caracteriza a los LEGO), con sus combos y un árbol de mejoras en este sentido. A todo esto hay que añadir un modo versus en el que podremos "zurrarnos" con otros tres amigos (sólo local, nada de online) y algunos de los retos extra como los dojos, que se suman a otros elementos ya vistos en otros *LEGO* como búsquedas de ladrillos dorados, carreras, secciones en plan "mata-mata" (esta vez a bordo de los "mechas" que vimos en la peli), multitud de personajes y secretos por descubrir, creación de personajes, etc. Siguiendo el hilo argumental de la peli (con secuencias de vídeo extraídas de ella), iremos abriendo las distintas zonas de la ciudad y el resto de localizaciones de la peli de forma lineal, aunque siempre podemos volver a explorarlas en Modo Libre. Eso sí, los tiempos de carga son criminales. Y si no te atrae mínimamente LEGO Ninjago...





El desarrollo vuelve a combinar acción, plataformeo, puzles y mucha exploración. Todo muy asequible.



El cooperativo a pantalla partida vuelve a ser su mejor baza. También hay PvP para 4 jugadores (sólo local).



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Entretenido y para toda la familia. Intenta introducir elementos diferenciadores.

» LO PEOR
Los tiempos de carga entre zona y zona. Si no te atrae mucho la licencia LEGO Ninjago...

75	**» GRÁFICOS** Simpáticos y funcionales, en la línea de lo visto en otros juegos de LEGO.
82	**» SONIDO** Doblado al castellano y con efectos y melodías que acompañan bien.
80	**» DIVERSIÓN** Es entretenido, aunque la fórmula es la que es y puede que ya canse...
81	**» DURACIÓN** Se puede acabar en 7-8 horas. Mucho más si quieres desbloquearlo todo.
NOTA 78	Si te gustó La LEGO Ninjago Película y te atraen los juegos "estilo LEGO", es una gran compra. En caso contrario...



» MÁS ACCIÓN QUE NUNCA EN UN JUEGO DE LEGO



1 **COMBOS.** No faltan saltos y puzles, pero la acción es la "salsa" del desarrollo, con un sistema de combos más trabajado que en otros LEGO.

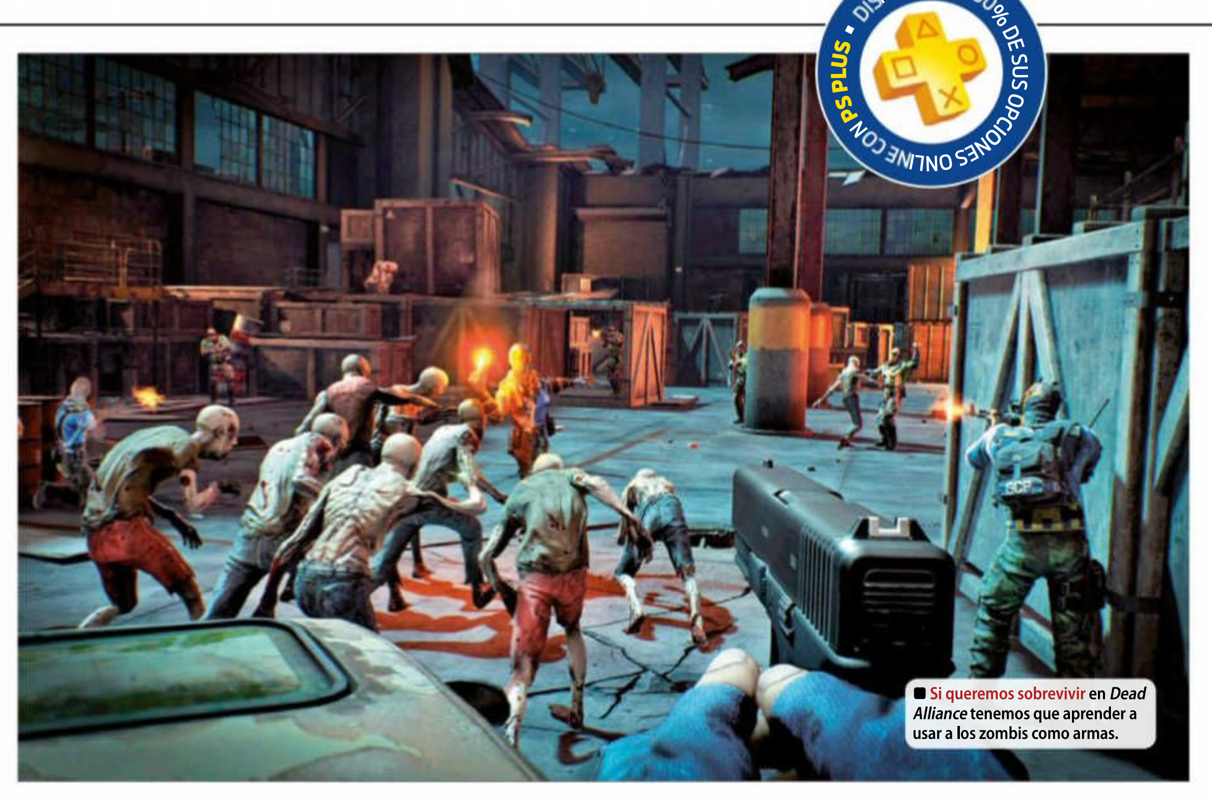


2 **ÁRBOL DE MEJORAS.** A medida que avancemos podremos mejorar nuestras habilidades ninja en siete variantes. Todo muy sencillo, eso sí.



3 **SECCIONES "MATA-MATA".** No es novedad en la serie, pero las hay. En este caso, a bordo de los distintos "mechas" que salen en la película.





Si queremos sobrevivir en *Dead Alliance* tenemos que aprender a usar a los zombis como armas.

ZOMBIS DE DESTRUCCIÓN MASIVA

Dead Alliance

Los muertos vivientes pasan de ser enemigos a convertirse en armas, en un shooter enfocado al multijugador y lastrado por su mediocridad.

Si hay dos géneros que siguen en alza (hasta el punto de estar algo saturados), esos son los juegos con zombis y los MOBA (juegos de acción multijugador en línea). También son frecuentes los títulos que mezclan ambos géneros, con resultados para todos los gustos. Illfonic, creadores del simpático F*riday the 13th the Game*, se han "subido al carro" con una propuesta que busca ser original: esta vez los zombis no son solo nuestros blancos, sino que podemos utilizarlos para acabar con nuestros enemigos.

Si queremos jugar en solitario *Dead Alliance* nos ofrece partidas "a la carta" contra bots (cuya inteligencia artificial es más bien discretita) o bien un modo Supervivencia contra oleadas de zombis. Pero la vocación de este juego es el multijugador.

Podemos formar dos equipos de cuatro jugadores cada uno, y participar en modos bastante clásicos: Deathmatch, Rey de la Colina, capturar las bases enemigas o Todos contra Todos, entre otros. La peculiaridad es que en todo momento nos rodean los zombis, pero podemos convertir esta amenaza en ventaja. Gracias a dispositivos como granadas de feromonas o señuelos, se nos permite "cabrear" a los zombis y hacer que ataquen al enemigo más cercano. Una gran ventaja estratégica y el mayor aliciente del juego, junto con las opciones de personalización y desbloqueo de nuevas armas o ventajas. Y es que como título multijugador *Dead Alliance* es más o menos entretenido, pero se ve perjudicado por un apartado técnico propio de un juego de hace diez años, "aliñado" además con un framerate bajo mínimos y frecuentes bugs.



Las bombas de feromonas nos dan ventaja táctica al hacer que los zombis ataquen al enemigo más cercano.



Podemos escoger entre varios tipos de arsenal, o bien crear uno a la carta con las armas que desbloqueemos.

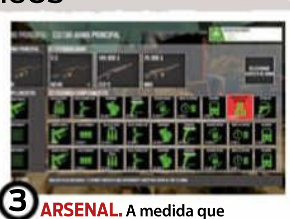
» MASACRE **ZOMBI** EN SOLITARIO O CON AMIGOS



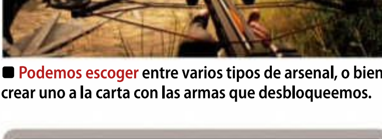
① **INDIVIDUAL.** El Modo para Un Jugador consiste en partidas normales contra bots, o bien luchar contra oleadas de zombis en Supervivencia.



② **MULTIJUGADOR.** La verdadera "chicha" de *Dead Alliance*, con varios modos de juego y combates de hasta ocho jugadores simultáneos.



③ **ARSENAL.** A medida que completemos partidas ganaremos dinero, con el que comprar nuevas armas, ventajas o equipamiento.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Tiene variedad de modos multijugador. Desbloquear ventajas. Divertido con amigos.

» LO PEOR
Técnicamente es prehistórico. Sobreprecio excesivo por el modo para un jugador.

50	**» GRÁFICOS** Darían el pego... en 2007, no en la actualidad. ¡Y menudo framerate!
58	**» SONIDO** Música intrascendente y ocasional. El doblaje ni siquiera es completo.
68	**» DIVERSIÓN** El único apartado destacable, sobre todo si jugamos entre amigos.
75	**» DURACIÓN** Tiene variedad de modos y bastante material para desbloquear.
NOTA 59	Existe infinidad de alternativas multijugador y con zombis, muy superiores a la propuesta que ofrece *Dead Alliance*.





Gracias a la licencia oficial, *WRC7* presenta los 13 rallies de la presente temporada, con todos sus pilotos.

PS4 | BIGBEN INTERACTIVE | VELOCIDAD | YA DISPONIBLE | 69,99 €

WRC 7

La nueva entrega de este simulador de rallies con licencia oficial vuelve poniendo a nuestra disposición los 13 rallies de la temporada 2017 (con un total de 52 etapas especiales), así como 55 equipos (con sus respectivos pilotos. Un reclamo que tentará a los fans de esta serie que, por desgracia, sigue derrapando en lo que a jugabilidad se refiere, con un control a caballo entre el arcade y la simulación que se queda a medio gas entre ambos enfoques. Además, presenta físicas poco realistas, un motor de impactos deficiente y una nefasta IA de nuestro copiloto (cuyas instrucciones confunden más que ayudan). Al menos, si logras acostumbrarte a sus "peculiaridades", *WRC7* ofrece un buen ramillete de modalidades de juego, con su modo Carrera (en el que comenzando desde cero y debemos hacernos un nombre en la competición a base de buenas actuaciones para que los equipos punteros se fijen en nosotros y podamos llegar a ser campeones del mundo), desafíos Online, piques a pantalla partida... Y todo con una puesta en escena que, aunque no sorprenda y esté lejos de los mejores exponentes del género de la velocidad, cumple con bastante corrección.

VALORACIÓN. Cumple en cuanto a licencias, opciones y modos de juego, pero derrapa a la hora de pilotar, que es lo más importante.





El control pretende satisfacer tanto a los amantes del simulador como a los que busquen algo más "ligero". Pero el que mucho abarca...







El uso de nuestras habilidades especiales está limitado por un "coste "energético" que debemos vigilar.

PS4 | DEVOLVER DIGITAL | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 19,99 €

Ruiner

Desarrollado por Reikon Games y editado por Devolver Digital, *Ruiner* es un frenético juego de acción en perspectiva isométrica que, en cierto modo, recuerda a los *Hotline Miami*, aunque aquí la psicodelia "ochentera" deja paso a una lograda ambientación "cyberpunk". En el año 2091, la megaurbe de Rengkok está dominada por bandas y "hackers", y por sus zonas nos abriremos paso derrotando a hordas de enemigos usando todo tipo de armas y habilidades especiales (un escudo, un "barrido"...), que iremos mejorando en un desarrollo trepidante que es todo un reto. Pica pero sin llegar a desesperar.

VALORACIÓN. Frenético a la par que desafiante, *Ruiner* es todo un reto para los amantes de la acción "old school" durante las 6-8 horas que dura.





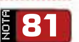
NHL 18 logra capta todas las particularidades del hockey sobre hielo con todas las licencias de la NHL y un convincente elenco de modos de juego.

PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO | YA DISPONIBLE | 69,99 €

NHL 18

No es el deporte más popular en España y por ello hay que agradecer a EA Sports que nos traiga la edición física de *NHL 18*. Un simulador de hockey sobre hielo más que notable que no tiene nada que envidiar a *FIFA 18* en cuanto a opciones. Todos los equipos de la NHL con sus plantillas actualizadas para que los disfrutemos en un gran abanico de modos de juego, que abarca desde el modo Franquicia, hasta los clásicos Temporada o Be a Pro, y un necesario Entrenamiento para aprender todos los secretos de su control con el stick. Y todo con una gran puesta en escena, aunque no está en castellano.

VALORACIÓN. Si te atrae el hockey sobre hielo, colmará todas tus expectativas. Pero has de estar familiarizado con este deporte para disfrutarlo.





Los combates son por turnos aunque no aleatorios. Nos llega en inglés con voces en japonés.

PS4 | KOEI TECMO | ROL | YA DISPONIBLE | 59,99 €

Blue Reflection

El nuevo RPG de Gust (autores de la serie *Atelier*) nos pone en la piel de Hinako Shirai, una estudiante que, como en *Persona 5*, tiene que alternar su día a día en el instituto femenino Hoshinomiya con sus misiones en una realidad paralela llamada Common, un mundo originado a partir de emociones humanas que está gravemente amenazado. Aunque las tareas en el "mundo real" son algo anodinas, los combates por turnos sí nos han gustado. Dinámicos, repletos de opciones y presentando una buena variedad de enemigos, son lo mejor del juego junto a su banda sonora. Eso sí, está en inglés.

VALORACIÓN. **Si has acabado *Persona 5* y quieres otro RPG protagonizado por estudiantes que en sus ratos libres salvan el mundo, no te defraudará.**



NOTA 76



El sigilo y la huida son constantes en *White Day*, "remake" de un clásico del terror coreano que salió en PC en 2001.

PS4 | BADLAND GAMES | SURVIVAL HORROR | YA DISPONIBLE | 29,95 €

White Day: A Labyrinth named School

En pleno White Day (una especie de San Valentín coreano) un chaval llamado Hui-min Lee se cuela en un instituto para dejarle unos regalos a una chica. Lo que no sabía es que se iba a quedar atrapado en sus oscuros pasillos, entre fantasmas, conserjes psicópatas y otras estudiantes que vivirán o morirán en función de las decisiones que tomemos. Desarmados y bajo una vista en primera persona, exploramos el instituto resolviendo sencillos puzles y tirando de sigilo (un poco frustrante a veces), en un desarrollo que gustará a los fans del "survival horror" clásico, pese a que técnicamente es muy flojo.

VALORACIÓN. **Una historia coreana de fantasmas que te gustará si te atrae el terror oriental, aunque a veces es algo frustrante y sus gráficos son pobres.**



NOTA 68







Los combates son en tiempo real. Podremos alternar el control de sus tres protagonistas



En este nuevo *Ys* exploraremos una isla misteriosa y la repoblaremos. No hace falta haber jugado a los anteriores para disfrutarlo.

PS4/PS VITA | NIHON FALCOM | ROL DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 59,99 € (PS4)/39,95 € (PS VITA)

Ys VIII: Lacrimosa of Dana

Con un año de retraso con respecto a su lanzamiento original en Japón llega a PS4 y PS Vita *Ys VIII: Lacrimosa of Dana*, un "action RPG" que, pese a que la saga tiene 30 años de historia y 16 juegos en total a sus espaldas, es 100% disfrutable aunque no hayas probado ninguna de sus otras entregas. En *Lacrimosa of Dana*, Adol Christin, el protagonista de casi todos los *Ys*, naufraga en una misteriosa isla. Nuestro objetivo será explorarla, buscando supervivientes y recursos con los que iremos construyendo nuestra aldea (cumpliendo misiones, pescando, etc). Paralelamente, Adol empezará a tener unos sueños protagonizados por Dana, la joven que da nombre al juego. Aunque la historia y los diálogos son bastante insulsos, la aventura logra atraparnos sobre todo gracias a su sistema de combate, con divertidos enfrentamientos en tiempo real en los que podemos alternar el control de tres personajes, cada uno con sus características (que podremos ir mejorando). En cuanto al apartado técnico, se nota que "comparte" desarrollo con PS Vita, porque está lejos de lo que puede ofrecer PS4. Pero su principal pega es que no nos llega traducido.

VALORACIÓN. **En PS4 hay opciones mejores dentro del rol, pero sí tienes una PS Vita vas a encontrar pocas novedades más apetecibles que este "action RPG". Lástima que no llegue traducido al castellano.**



NOTA 79

COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store


La lugarteniente de Daud, Billie Lurk, es la protagonista de esta historia alternativa de la serie.

PS4 | BETHESDA | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 29,90 €

DISHONORED

La Muerte del Forastero

Billie Lurk, a la que conocimos como Meagan Foster en *Dishonored 2*, es la protagonista de este capítulo independiente del genial universo creado por Arkane Studios .

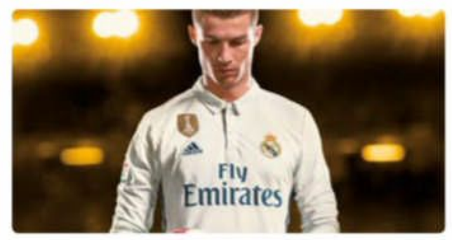
Matar al enigmático Forastero es nuestro objetivo principal, lo que nos lleva de vuelta a la ciudad de Karnaca. Allí, además de con muchos viejos conocidos, nos encontraremos con las mecánicas clásicas de la saga. Esto es, un nutrido arsenal, grandes dosis de sigilo y unos escenarios repletos de posibilidades, y que nos permiten encarar las misiones de varias formas distintas. El uso de poderes, como detener el tiempo o el teletransporte, vuelve ser una pieza clave en el desarrollo de una aventura que destaca por su libertad de acción e interesante historia, que gana enteros si habéis jugado a los títulos principales de la serie. Además, este spin-off llega totalmente doblado al castellano y ofrece una duración que ronda las 7 horas. ¡No os lo perdáis!

VALORACIÓN. La fórmula *Dishonored* sigue funcionando como un reloj y la trama es muy atractiva.


Los poderes nos permiten encarar las misiones de formas totalmente distintas. Y tú, ¿eres más de acción o de sigilo?


El apartado técnico es muy similar al de *Dishonored 2*, pero sigue sorprendiendo por el gran trabajo realizado en el plano artístico.





PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO | YA DISP. | 20 €

FIFA 18

Actualización a Ronaldo Edit.

Actualizar la versión estándar de *FIFA 18* a la Ronaldo Edition es posible. Haciéndolo conseguiréis 20 sobres de oro Jumbo y mejoras para el modo Ultimate Team, así como nuevas equipaciones o a Cristiano durante 5 partidos.

VALORACIÓN. Muy enfocado al Ultimate Team. Si os gusta este modo, seguro que os merecerá la pena.



PS4 | ROCKSTAR | ACCIÓN | YA DISP. | GRATIS

GTA ONLINE

Modo Recolección

GTA Online sigue creciendo y estrena un nuevo modo Adversario. Recolección propone intensas misiones del tipo "captura la bandera", pero a bordo de potentes aviones armados con ametralladoras y misiles.

VALORACIÓN. Parece difícil, pero *GTA Online* logra de nuevo ampliar su ya amplia oferta de modos. ¡Mola!



PS4 | UBISOFT | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | GRATIS

TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

Ghost War

Un nuevo e intenso modo PvP llega a *Wildlands*. En Ghost War podemos organizar partidas online, de 4 vs 4, y en las que los dos equipos deben demostrar su amplio dominio de la estrategia y su coordinación en el terreno.

VALORACIÓN. Todo un acierto, ya que saca gran partido a las habilidades tácticas de los Ghosts.



■ Carnage, una pista de carreras postapocalíptica, es uno de los mapas que más juego da.

PS4 | ACTIVISION | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 14,49 €

■ CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

Retribution

El cuarto y último pack de contenidos para *Call of Duty: Infinite Warfare* llega para engrandecer aún más la leyenda del shooter bélico. 4 nuevos mapas para el modo multijugador (Carnage, Heartland, Depot 22 y Altitude) son uno de los principales añadidos, y lo cierto es que logran convencer gracias a su buen diseño y dispar ambientación. Para completar su oferta, este DLC también incluye el último capítulo del modo zombis, "La bestia del más allá". En él, los cuatro héroes viajan al futuro para enfrentarse a hordas de criaturas alienígenas en un hostil entorno.

VALORACIÓN. Los nuevos mapas aportan un soplo de aire fresco, y el "fin de fiesta zombi" es tan intenso como espectacular.



■ ¿El fin de *Nioh*? Tendréis que jugar a este DLC para saber qué sucede con William...

PS4 | KOEI TECMO | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 9,99 €

■ NIOH

El Fin de la Masacre

William Adams regresa a Osaka para poner punto y final a su épica aventura. En este tercer DLC visitamos algunas zonas inéditas de la región para cumplir 3 misiones principales y un buen número de secundarias. El estilo de juego es el que todos conocemos, por lo que de nuevo nos toca recorrer los escenarios mientras luchamos contra unos enemigos que, siempre, nos ponen las cosas realmente difíciles. Aunque para infernal, sin duda, es el nuevo modo Averno, en el que nos enfrentamos a hordas de durísimas criaturas y jefes finales en un reto "perpetuo", y que está estructurado en diferentes planos e incontables pisos.

VALORACIÓN. Un más que digno ¿final? para la historia de William, aunque la fórmula no haya cambiado un ápice. El modo Averno es tan duro como divertido.



■ El ejército ruso da un paso al frente y lidera los contenidos de esta nueva expansión.

PS4 | EA | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 14,99 €

■ BATTLEFIELD 1

In the Name of the Tsar

Una devastada Rusia por los efectos de la Primera Guerra Mundial es el escenario al que nos traslada la segunda gran expansión de *Battlefield 1*. Nada menos que 6 nuevos mapas (Tsaritsyn, Río Volga, Albión, Paso Lupkow, Galitzia y Bastión de Brusilov) son el plato fuerte, pero no el único. Este DLC también incluye 11 nuevas armas de temática rusa, vehículos tan imponentes como el bombardero pesado Ilya-Muromets, un modo online exclusivo (Suministros) y dos intensas operaciones. Todo ello, junto a diversos ajustes y mejoras, como los ampliadas opciones de combate a caballo, conforman una expansión de lo más completa.

VALORACIÓN. A la amplia oferta de nuevo contenido hay que sumar una magnífica ambientación y algunas interesantes novedades en el plano jugable.

PS4 | BLIZZARD | SHOOTER | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ OVERWATCH

Junkertown

Tras una larga espera, por fin podemos disfrutar del nuevo mapa de escolta para *Overwatch*. Junkertown es un asentamiento de granjeros solares ubicado en el desierto australiano. Su formación vino precedida por la crisis ómnica, lo que sumado a innumerables incidentes posteriores, han convertido a este lugar en una fuente de caos y locura. ¿No os parece idílico para liarse a tiros? Pues os aseguramos que lo es, ya que su amplio tamaño y rico diseño, que está plagado de coberturas y zonas subterráneas, le sientan de miedo a estos frenéticos combates.

VALORACIÓN. Se nota que sus creadores han tratado con mimo cada elemento de Junkertown. ¡Un mapa muy divertido!



■ Junkertown tiene un aspecto desolado, pero esconde mucha más "chicha de lo que parece.

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

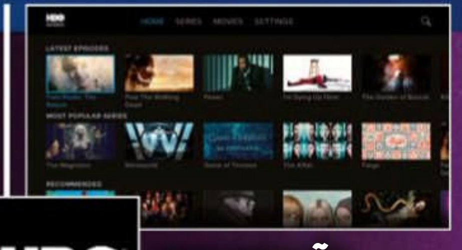
Tu comunidad PlayStation® Plus

Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus".

OFERTAS ESPECIALES EN HBO, RAKUTEN TV Y BEIN CONNECT

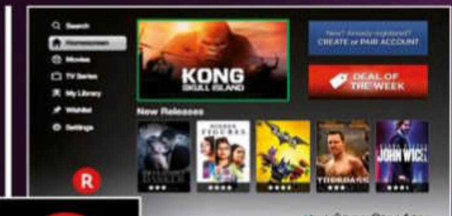
Cine y TV, gratis con PS Plus

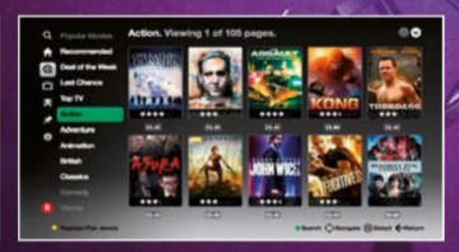
Como todos sabéis, desde PS Store podemos descargarnos gratuitamente una serie de aplicaciones que nos permiten disfrutar de cine, música, TV, conciertos… en nuestra PS4. Basta con descargarnos la app que nos interese, registrarnos en el servicio y comenzar a disfrutar de sus contenidos, eligiendo la suscripción que más nos interese. Por supuesto, si ya tenemos una suscripción activa, por ejemplo en Movistar +, no debemos volver a suscribirnos, ya que la misma cuenta nos servirá para ver sus contenidos a través de nuestra PS4.
A esta interesante opción no dejan de sumarse nuevas incorporaciones, y a las aplicaciones ya conocidas, como Movistar Plus, Rakuten TV o MUBI, se han añadido recientemente algunas tan atractivas como HBO, Amazon Prime Vídeo o beIN CONNECT. Pero lo mejor de todo es que, además, por ser miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos de algunas ventajas, por ejemplo, tres meses gratis de Wauki Selection, que se suman a las promociones propias del servicio, como el mes de suscripción gratuito a HBO y su espectacular colección d series. Si sois amantes del cine, de las serie o del mejor deporte, no dejéis pasar la posibilidad de disfrutarlo desde vuestra PS4 y aprovechaos de sus muchas ventajas.



HBO ESPAÑA

HBO (The Home of series) ofrece la mejor selección de series, con capítulos de estreno cada semana. Puedes disfrutar de miles de capítulos de algunas de las mejores series de la historia, tanto de episodios de estreno como todas las temporadas de series de culto como Los Soprano, Sexo en Nueva York…

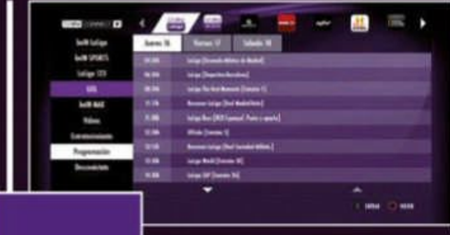


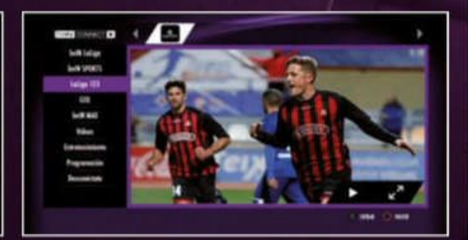




RAKUTEN TV

Rakuten TV ofrece los últimos estrenos de Hollywood y taquilla, miles de títulos de cine y las mejores series. Alquila, compra o suscribirte a Wuaki Selection (tres meses gratis si eres miembro de PS Plus) y tener acceso ilimitado a un gran selección de películas y series.







BEIN CONNECT

Es la televisión online de beIN SPORTS, donde puedes ver en directo los mejores canales de fútbol en HD: beIN LaLiga, beIN SPORTS, LaLiga 1|2|3 TV y GOL HD, para disfrutar de LaLiga, Champions League, Europa League, Copa del Rey… Además, podrás ver resúmenes, partidos y programas a la carta.

JUEGOS DEL MES

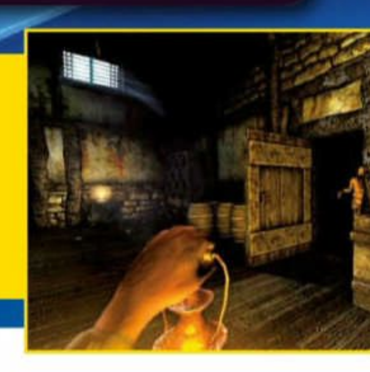
Los miembros de PS Plus pueden descargar sin coste adicional seis juegos, dos exclusivos para PS4, dos para PS3 y dos para PS Vita.



PS4 | 29,99 € | AVENTURA DE ACCIÓN

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

Tras disfrutar de su prólogo, *Ground Zeroes*, los miembros de PS Plus podemos disfrutar gratis de la última aventura de Snake, el juego más ambicioso de la saga, con un enorme mundo abierto cargado de cosas por hacer.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos de un montón de descuentos y ventajas en todo tipo de productos, desde comida a domicilio a entradas de cine, ropa, complementos... Visita **www.playstationplus.es/catalogo/productos** y busca la oferta que mejor se adapte a tus gustos. Este mes destacamos:



TRATAMIENTO ANTIOLORES: Realiza a tu vehículo un tratamiento gratuito de desinfección y antiolores con ozono en cualquier parte España a través de Detailcar



20 REVELADOS GRATIS: Si quieres tener en papel tus fotos de este verano, aprovecha esta suculenta oferta.



15% DE DECUENTO: Pon a prueba tu técnica al volante con un curso de tecnificación de 4 horas en el Circuito del Jarama

LOS GANADORES DE LAS FINALES PRESENCIALES DE **PLAYSTATION PLUS CHALLENGES**

Competición de alto nivel en BGW

Del 5 al 8 de octubre se celebró en Barcelona la feria de videojuegos más importante de nuestro país, y entre los muchísimos eventos, presentaciones y actividades a las que pudimos asistir, destacaron las finales de los PS Plus Challenges de PlayStation League, la plataforma de eSports oficial de PS4. Los ganadores de la fase online se enfrentaron a los ganadores de los diversos torneos "open" que se celebraron durante la feria, para dejarnos un fin de semana de fuertes emociones.

Empezando por las competiciones por equipos, el C.E. Sabadell eSports, fue el flamante vencedor del torneo de *Rocket league*, derrotando en una emocionante final a eMonkeyzClub. Por su parte, los integrantes de GA Esports se convirtieron en los campeones de *Call of Duty Infinite Warfare*, derrotando en la gran final a Team Stallions.

En cuanto a finales individuales, AndoniiPM se alzó con el título de campeón de *FIFA 18*. Más reñida fue la final de *PES 2018*, en la que Jorge C se impuso por penaltis a José Carlos Sánchez. En cuanto al basket, José Manuel Sánchez se llevó el anillo de campeón de *NBA 2K18*, derrotando en la final a Dani Martínez, en un apretado partido. VegaPatch hizo valer su condición de favorito en *SFV* derrotando en la final a Ninieru. ¡Enhorabuena a todos!


1


2

LOS GANADORES DE LOS PS PLUS CHALLENGES.
1. **Rocket League:** C.E. Sabadell eSports
2. **PES 2018:** Jorge C (campeón) y José Carlos Sánchez (subcampeón).
3. **CoD Infinite Warfare:** GA Esports.
4. **Street Fighter V:** VegaPatch.
5. **FIFA 18:** AndoniiPM (campeón) y JRA (subcamp.)
6. **NBA 2K18:** José Manuel Sánchez


3


5


4


6

Un montón de Pluses

Por 4,17 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4

- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **Liga Oficial PlayStation**.
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **10 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store,** que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.




Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días de suscripción cuestan 6,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 14,99.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 49,99 euros (4,17 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.



PS4 | 28,49 € | SURVIVAL HORROR

AMNESIA COLLECTION

Tres juegos de terror capaces de ponernos los pelos de punta, haciéndonos sentir indefensos en sus mundos de pesadilla. Cada uno de ellos tiene identidad propia: la tensión al escapar de los monstruos, la resolución de puzles y la narrativa.

LO QUE NO TE PUEDES PERDER

¡Descarga gratis RIGS Mechanized Combat League!

Si eres miembro del PS Plus recuerda que tienes hasta el 7 de noviembre para descargar sin coste adicional este trepidante juego de acción y deporte para PS VR. Y acuérdate de *¡Has sido tú!*, gratis hasta el 26 de octubre.



¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tu consola

NACON REVOLUTION PRO CONTROLLER 2

TIPO	**GAMEPAD**
COMPATIBLE	**PS4/PC**
COMPAÑÍA	**NACON**
PRECIO	**129,99€**
WEB	**NACONGAMING.COM**

La mejor arma en tus manos

La nueva versión del mando de Nacon incorpora algunas mejoras que lo convierten en el mando para jugadores profesionales por excelencia.

» **ERGONOMÍA:** ligeramente más grande que el DualShock 4, pero perfecto para manos medias. Todos los botones y los sticks se alcanzan de manera natural, también los de la parte posterior. Incluye unas pesitas para hacerlo más pesado o ligero, según gustos. Usa un cable de 3 metros.

» **CONTROLES:** los botones frontales y los superiores cuentan con un recorrido y tacto adecuados, aunque se echa de menos poder acortar el recorrido de los L2 y R2. Los 4 extras posteriores son de gran ayuda. La cruceta es excelente para los juegos de lucha y los sticks inmejorables por tacto, posición y agarre. El izquierdo tiene demasiado recorrido para una mano pequeña. A pesar de ello, una enorme mejora respecto a la media.

» **EXTRAS:** el software de configuración para PC y Mac permite una ilimitada configuración: remapeo de botones, macros (para los juegos de lucha), ángulo muerto de los gatillos, sensibilidad de los sticks, cruceta 4 u 8 direcciones, 8 perfiles... Un sinfín de ajustes para los más profesionales pero que no aprovechará el usuario medio.



■ Resulta perfecto para cualquier género pero es en los FPS y los de lucha donde da el do de pecho.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

Por precio y opciones de configuración se convierte en la mejor opción del mercado para los jugadores más exigentes y a los que no les asuste trastear para "afinar".



PS4 | 21,99 € | INDECA | WWW.INDECABUSINESS.COM

» Game Tower Charger



Si siempre tienes todos tus juegos desperdigados, Indeca te presenta una solución. Su Game Tower Charger te permite almacenar de forma ordenada 10 juegos (o pelis en blu-ray) en esta torre que además puede cargar dos Dual Shock 4 a la vez y tiene un cajón en la parte inferior.

» **VALORACIÓN: BUENA**

PS4 | 24,95 € | SONY | ES.PLAYSTATION.COM

» Maletín transporte oficial PS VR

Protege y llévate donde quieras tu PlayStation VR con este maletín de transporte oficial con exterior rígido, para evitar daños por golpes, y espacio para el visor de PS VR, cables, adaptador de corriente y unidad de procesamiento. Y cuenta con la licencia oficial de PlayStation.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

PS4 | 21,99 € | INDECA | WWW.INDECABUSINESS.COM

» Mochila de transporte Sniper



Con un acabado de "camuflaje", la mochila de transporte Indeca Sniper 2017 es una buena solución si sueles llevarte tu PS4 de un sitio a otro. Tiene también bolsillos para mandos y cables. Y si no te va el rollo "militar", hay en otros tonos.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

SILLA TRUST GAMING GXT 707

Juega cómodo durante horas

Las sillas diseñadas específicamente para jugadores cada vez son más populares. Y ésta es una de las mejores.

MONTAJE: el "paquete" que alberga la silla de Trust Gaming GxT 707 es bastante voluminoso y pesado (pesa 21 kilos pero esta justificado, dado que la silla puede soportar hasta 150 kilos de peso). Las instrucciones de montaje y el manual de usuario no dejan ninguna duda.

CARACTERÍSTICAS Y ACABADO: la silla para gamers Trust GxT 707 está recomendada para jugadores de entre 160 y 190 cm de estatura. Su anchura de 42 cm y profundidad de 50 cm ofrecen espacio suficiente para adaptarse a todo tipo de "cuerpos" y asegurar comodidad incluso en las sesiones de juego más "hardcore". Cómo no, ofrece una rotación de 360º sin tener que mover su robusta base, sustentada por una estructura de metal y una base de 70 cm con cinco ruedas dobles fabricadas en nylon para no que no dañen tu suelo. Los tejidos son suaves y no se "pegan" en contacto directo con la piel.

ERGONOMÍA: el respaldo es ajustable hasta 90 grados, lo que quiere decir que incluso podemos poner el respaldo en horizontal y tumbarnos si así lo deseamos. El asiento se puede inclinar delante o hacia atrás, o dejarlo bloqueado en la posición que queramos. Y es posible regular la altura del asiento desde 47 cm hasta 54,5 cm. La altura de los reposabrazos también es ajustable. Además, incluye dos cojines, uno para el cuello y otro para la zona lumbar, que además son fácilmente extraibles.

TIPO **SILLA GAMING**
COMPATIBLE **PS4/PS3**
COMPAÑÍA **TRUST GAMING**
PRECIO **229,95 €**
WEB **WWW.TRUST.COM/ES**



El respaldo es ajustable hasta 90 grados, es decir que incluso podrás tumbarte a descansar tras arrasar en tus partidas, si así lo deseas.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

Comodísima y muy "configurable", se adapta a todo tipo de jugador. Eso sí, la calidad tiene un precio y no todo el mundo estará dispuesto a gastar tanto en una silla...

TURTLE BEACH EAR FORCE RECON 150

Buena calidad a un gran precio

La nueva propuesta de Turtle Beach para su gama más barata vuelve a recuperar el buen hacer de hace años.

CALIDAD DE SONIDO: siendo como es la gama más asequible de este afamado fabricante, no esperéis sonido HIFI, pero sí un headset que ofrece una reproducción de todo el espectro bastante equilibrada. Los medios y bajos destacan y las altas frecuencias no se pierden del todo, aunque no se puede ecualizar de ninguna manera ni reforzar los graves. El micro recoge nuestra voz sin problemas y al ser flexible permite ajustarlo a nuestros gustos.

CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD: al usar un conector tipo jack, sólo se puede usar con PS4 (directamente conectados al DualShock 4), no con PS3. Por supuesto, los podemos utilizar con el móvil y otros dispositivos. Incluye un par de cables extra para usar en PC, aunque quizás sean demasiado cortos. El volumen general puede regularse desde un pequeño mando en el cable, y desde ahí silenciamos también el micro. Muy, muy básico en este aspecto.

ACABADO: el diseño es un acierto y mejor que el de las propuestas del pasado. Son muy ligeros por el uso de plástico y piel artificial, materiales estos que cumplen con creces. Las cúpulas son de tamaño medio y recogerán la oreja entera de casi todos los usuarios. Ejercen una leve presión, algo que agradecerán los usuarios de otros sets de TB. La diadema está forrada en su totalidad lo que mitiga el cansancio de llevarlos puestos incluso en largas sesiones.

TIPO **ESTÉREO**
COMPATIBLE **PS4**
COMPAÑÍA **TURTLE BEACH**
PRECIO **59,99 €**
WEB **INTL.TURTLEBEACH.COM/ES/**



Un gran acabado pone la guinda a un conjunto de gran calidad teniendo en cuenta el precio.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

Por ese precio es difícil dar con una propuesta mejor o tan buena como esta. Ideales para los que busquen algo sencillo y de calidad.

CUANDO LOS AVANCES TECNOLÓGICOS

CYBER PLAYS

Robots casi humanos, corporaciones sin escrúpulos, implantes cibernéticos, megaurbes con coches voladores... El "cyberpunk" vuelve a estar de moda gracias a "Blade Runner 2049" y aquí repasamos los mejores juegos que lucen esta futurista a la par que decadente ambientación.

Según la definición de la R.A.E., una distopía es una "representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana". Si este concepto lo aliñamos con ingredientes como robots que podrían confundirse con humanos (en todos los sentidos), corporaciones sin escrúpulos, implantes cibernéticos que dotan a los hu-

CYBERPUNK EN PSONE

SNATCHER

COMPAÑÍA **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2041

DISTOPÍA: una raza de formas de vida artificiales o biodroides, conocidos como "snatchers", comienzan a aparecer en Neo Kobe City, asesinando a la gente y ocupando su lugar en la sociedad. Lo investigamos en el papel de Gillian Seed , en una aventura gráfica en la que Hideo Kojima "fusiló" sin reparos pelis como "Blade Runner" o "Terminator" y que salió para distintas plataformas (MSX2, Mega CD...) antes de tener una versión para PSone que, por cierto, no salió de Japón.





POLICENAUTS

COMPAÑÍA **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2040

DISTOPÍA: Hideo Kojima continúa "homenajeando" pelis (como "Arma Letal") en su siguiente aventura "cinemática", *Policenauts*, que profundizaba en un desarrollo "point & click" (incluidos momentos de "acción") compatible con ratón. En ella controlamos a Jonathan Ingram, una especie de policía espacial reconvertido en detective privado que debe investigar el asesinato de su ex-mujer y la desaparición de su marido actual. *Policenauts* tampoco salió en occidente.

FEAR EFFECT

COMPAÑÍA **EIDOS** GÉNERO **AVENTURA DE ACCIÓN**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2052

DISTOPÍA: aunque más conocido por las escenas subidas de tono de Hana (su protagonista más carismática), *Fear Effect* mezclaba en su argumento ingredientes como la mitología china con no pocos toques cyberpunk, sobre todo en el primero de sus 4 discos. Luego la cosa se nos iba de las manos, pasando de un Hong Kong futurista a otros escenarios como el burdel de Madame Chen o el mismísimo Infierno. Lo tenéis en el Store junto a su precuela *Retro Helix*.



PROVOCAN SOCIEDADES DECADENTES

PUNK EN [ST]ATION

manos de habilidades extraordinarias, megaurbes con coches voladores iluminadas por enormes pantallas y carteles de neón... pues tenemos lo que hemos bautizado como ambientación "cyberpunk". Un subgénero de la ciencia-ficción que hunde sus raíces en la literatura (en obras como "¿Sueñan los Androides con Ovejas Eléctricas?" de Philip K. Dick o "Neuromante", de William Gibson) y que tuvo su continuidad en el cine ("Blade Runner" es su representante más conocido) y, por supuesto, en videojuegos. Precisamente el reciente estreno de la película "Blade Runner 2049" nos ha animado a repasar algunos de los mejores juegos de ambientación cyberpunk que han pasado por las consolas de Sony. No están todos los que son, pero esperamos que os guste nuestra selección.



SYNDICATE WARS

COMPAÑÍA **BULLFROG/EA GAMES** GÉNERO **ESTRATEGIA**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2191

DISTOPÍA: en un futuro dominado por una megacorporación llamada EuroCorp que lo controla todo gracias a una mezcla de poder militar y económico y control tecnológico de la mente, un virus llamado "Harbinger" se implanta en el sistema de comunicaciones global, dañando los implantes de control mental y dejando a los ciudadanos vulnerables. Esto da lugar a una estratégica "guerra de sindicatos" bajo una perspectiva isométrica que está disponible en PS Store para PS3 y PSP.

GALERIANS

COMPAÑÍA **CRAVE** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2522

DISTOPÍA: Rion es un joven con amnesia y poderes psíquicos que descubre que es la última esperanza de la humanidad por la supervivencia contra los Galerians, seres humanos genéticamente mejorado. Definido en su día como una mezcla entre *Resident Evil* y "Akira", este survival horror levantó cierta polvareda porque teníamos que usar fármacos para controlar nuestros poderes psíquicos. Tuvo una secuela en PS2 llamada *Galerians: Ash.*





G-POLICE

COMPAÑÍA **PSYGNOSIS** GÉNERO **ACCIÓN**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2097

DISTOPÍA: en el año 2097 la humanidad es capaz de colonizar otros planetas. Pero una guerra por los escasos recursos deja la Tierra y sus colonias espaciales en manos de corporaciones sin escrúpulos. Menos mal que estamos nosotros para mantener el orden, a cañonazos, a bordo de un helicóptero futurista en 35 misiones en las que podemos alternar vista subjetiva y en tercera persona. Podéis descargarlo de PS Store para PS3, Vita y PSP. Tuvo una secuela: *Weapons of Justice.*

CYBERPUNK EN PS2




GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

COMPAÑÍA **BANDAI** GÉNERO **ACCIÓN**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2030

DISTOPÍA: el manga de Masamune Shirow es uno de los grandes estandartes del cyberpunk japonés y cuenta con varios videojuegos. Los acontecimientos narrados en *Stand Alone Complex* transcurren entre lo acaecido en el anime homónimo y "Ghost in the Shell: S.A.C. 2nd GIG". En el año 2030, terrorismo, espionaje y todo tipo de ciberdelitos atenazan a una humanidad que está perdiendo su identidad a manos de la tecnología. Afortunadamente contamos con Motoko Kusanagi y Batou en la Sección 9 para velar por nuestra seguridad.



DEUS EX

COMPAÑÍA **EIDOS** GÉNERO **AVENTURA DE ACCIÓN/SHOOTER**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2052

DISTOPÍA: diseñado por Warren Spector, en el primer *Deus Ex* manejamos a J.C. Denton, agente de la Coalición Antiterrorista de las Naciones Unidas. Denton es uno de los primeros agentes con habilidades mejoradas gracias a la nanotecnología. Empezamos investigando el robo de un cargamento de un poderoso fármaco y terminaremos en el ojo del huracán de una oscura conspiración de alcance mundial con tres finales distintos según nuestras decisiones. La mezcla de sigilo, acción y toques roleros en primera persona característica de la saga ya estaba aquí.



PROJECT EDEN

COMPAÑÍA **EIDOS** GÉNERO **AVENTURA**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: sin especificar

DISTOPÍA: los problemas de superpoblación han motivado que las ciudades crezcan "hacia arriba", construyendo modernas edificaciones para los ricos y dejando a los pobres en los estratos más bajos. En este contexto, un comando de la Agencia de Protección Urbana investiga la desaparición de dos técnicos de la Real Meal Company (que, paradójicamente, produce carne sintética) y terminarán enfrentándose a criaturas alteradas genéticamente en un desarrollo que mezcla acción y puzles en los que había que combinar las distintas características de los cuatro protagonistas. Y tenía multijugador.






NEW YORK RACE

COMPAÑÍA **KALISTO** GÉNERO **VELOCIDAD**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2263

DISTOPÍA: *New York Race* nos sumerge en trepidantes carreras en la futurista Nueva York que vimos en la película "El Quinto Elemento". Pilotamos 25 vehículos distribuidos en tres categorías: Speeders (buena aceleración pero poco escudo), Cruisers (lentos pero resistentes) y los equilibrados Hovercars. En los 12 circuitos se puede apreciar la ciudad de la peli tanto a lo largo como en "vertical". Eso sí, por desgracia aquí Mila Jovovich no nos cae del cielo...



MATRIX: PATH OF NEO

COMPAÑÍA **ATARI** GÉNERO **ACCIÓN**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2199

DISTOPÍA: aunque nos parezca lo contrario, el "mundo real" no es el real sino que es un simulador de realidad virtual y lo cierto es que la humanidad vive esclavizada por las máquinas. Pero un grupo de rebeldes lucha contra esto, encabezados por Thomas A. Anderson (Neo para los amigos). La trilogía cinematográfica de las hermanas Wachowski dio pie a dos juegos de acción en PS2 diseñados por Dave Perry y Shiny Entertaiment: *Enter the Matrix* y *Path of Neo.*

ONI

COMPAÑÍA **BUNGIE/ROCKSTAR** GÉNERO **ACCIÓN**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2032

DISTOPÍA: en un futuro cercano, muy pocas regiones de la Tierra son habitables debido a la contaminación. La humanidad se hacina en ciudades "seguras" fuertemente jerarquizadas. Pero algo oculta el Gobierno de la Coalición Mundial, y lo descubriremos controlando a Konoko que, a golpes o usando 10 armas distintas, se abrirá paso en 14 niveles con una ambientación fuertemente inspirada en "Ghost in the Shell".

CYBERPUNK EN PS3

SYNDICATE

COMPAÑÍA **EA GAMES** GÉNERO **SHOOT'EM UP**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2069

DISTOPÍA: EA y Starbreeze trataron de resucitar esta franquicia creada por Bullfrog en 1993 con este shooter subjetivo protagonizado por Miles Kilo, un agente "aumentado" que trabaja para Eurocorp en futuro distópico en el que despiadadas corporaciones luchan por el poder. Además de manejar 19 armas, podremos usar nuestros implantes en los combates y también para resolver ciertos puzzles. Y tenía un modo extra cooperativo para 4 jugadores.



MINDJACK

COMPAÑÍA **SQUARE ENIX** GÉNERO **ACCIÓN**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2031

DISTOPÍA: en un futuro cercano en el que los poderes políticos pierden protagonismo en favor de las megacorporaciones sin escrúpulos, el agente Jim Corbijn y una activista pro derechos humanos llamada Rebecca Weiss investigan un misterioso proyecto llamado "Mindjack". Y es que "hackear" las mentes de ciudadanos y enemigos derrotados es la verdadera "gracia" de estos tiroteos en tercera persona con sistema de coberturas muy "de la época".

TERMINATOR: SALVATION

COMPAÑÍA **WARNER** GÉNERO **ACCIÓN**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2029

DISTOPÍA: aunque sin la "parafernalia cyberpunk" habitual, la serie cinematográfica "Terminator" contribuyó a sentar las bases de este subgénero. La lucha de los humanos liderados por John Connor contra las máquinas gobernadas por la inteligencia artificial Skynet ha dado para 5 pelis y varios juegos. El último de ellos, *Salvation*, funcionó como precuela de la peli homónima (aunque Christian Bale se negó a salir en el juego).







BINARY DOMAIN

COMPAÑÍA **SEGA** GÉNERO **AVENTURA DE ACCIÓN**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2080

DISTOPÍA: dirigido por Toshihiro Nagoshi (creador de la serie *Yakuza*), *Binary Domain* es un juego de acción en tercera persona con algunas originales ideas propias. Controlamos al sargento Dan Marshall que, al mando de un comando de soldados (a los que podremos dar órdenes usando comandos de voz y tendremos que ganarnos su confianza), investiga una oscura conspiración relacionada con los llamados "Hijos del Éter", cyborgs que podrían pasar por humanos.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

COMPAÑÍA **EIDOS** GÉNERO **AVENTURA DE ACCIÓN**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2027

DISTOPÍA: ambientado 25 años antes del primer *Deus Ex*, la nanotecnología aún no ha sido desarrollada pero los avances en biomecánica han hecho que haya una fuerte fractura en la sociedad entre humanos "normales" y "aumentados" gracias a distintos implantes cibernéticos. En este contexto, el "aumentado" Adam Jensen se verá envuelto en una oscura conspiración, que podrá ser resuelta a tiros, con sigilo o tirando de elocuencia en las conversaciones. Un juegazo que tuvo su continuidad en PS4.

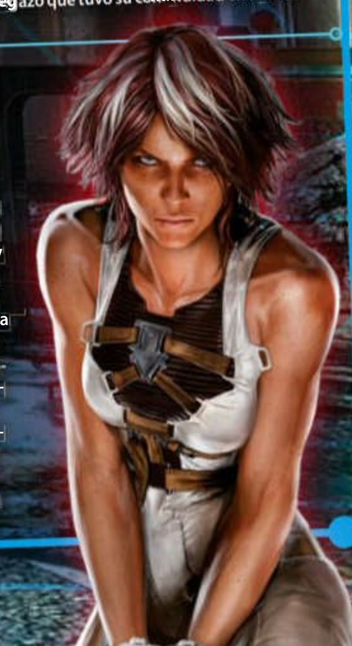


REMEMBER ME

COMPAÑÍA **CAPCOM** GÉNERO **AV. DE ACCIÓN**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2084

DISTOPÍA: en Neo París, en el año 2084, la corporación Memorize inventa un implante cerebral que permite a la población cargar y compartir sus recuerdos en la red, así como eliminar los recuerdos desagradables. Gracias a esto, Memorize es capaz de controlar a todos los ciudadanos, lo que lleva a que un reducido grupo de rebeldes (llamados Errorist) les plante cara. Y su principal brazo ejecutor es Nilin, una cazadora de recuerdos que se abrirá paso por zonas muy reconocibles de París (en versión cyberpunk) en un desarrollo que combina acción y plataformeo. De los creadores de *Life is Strange*.



CYBERPUNK YA EN PS4



RUINER

COMPAÑÍA **DEVOLVER DIGITAL** GÉNERO **ACCIÓN**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2091

DISTOPÍA: Devolver Digital alumbra este juego de acción en perspectiva isométrica que nos sumerge en una espiral de venganza en la ciudad de Rengkok. Bajo una estética que cumple con todos los cánones cyberpunk y con un cierto regusto a *Hotline Miami*, machacaremos a hordas de enemigos usando armas de fuego y cuerpo a cuerpo y desarrollando distintas habilidades producto de nuestros implantes cibernéticos, como escudos temporales, "barridos", etc.





HARD RESET: REDUX

COMPAÑÍA **FLYING WILD HOG** GÉNERO **SHOOT'EM UP**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2436

DISTOPÍA: en la última ciudad humana que queda en pie, el comandante Fletcher se las verá a tiro limpio contra una legión de criaturas robóticas en un frenético shooter en primera persona con mucho sabor a "vieja escuela". En realidad, se trata de la puesta al día para PS4 del título que salió para PC en 2011, por lo que ya os imaginaréis que el apartado técnico no es su punto fuerte, aunque la ambientación "cyberpunk" de la ciudad (con sus neones y todo) sí está lograda.

2064: READ ONLY MEMORIES

COMPAÑÍA **MIDBOSS** GÉNERO **AVENTURA GRÁFICA**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2064

DISTOPÍA: Neo San Francisco, año 2064. Una periodista recibe la visita de Turing, el primer robot con conciencia propia, que se cuela en su apartamento pidiendo ayuda porque su creador ha desaparecido. Así arranca una aventura gráfica estilo "point & click", con estética retro, sencillos puzles y una trama que toca temas como la discriminación social (también en términos raciales y de identidad sexual). Lástima que no nos llegase traducida al castellano...





>OBSERVER_

COMPAÑÍA **BLOOBER TEAM** GÉNERO **AVENTURA**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2084

DISTOPÍA: en el papel de Daniel Lazarski (interpretado por Rutger Hauer), una especie de "policía mental" capaz de invadir la mente de los sospechosos para buscar pistas, nos veremos involucrados en una oscura historia que mantiene la tensión durante las 4-5 horas que dura. Y eso tiene mucho mérito teniendo en cuenta que no ofrece acción al uso, sino que es una aventura muy "contemplativa" (no en vano es de los creadores de *Layers of Fear*) aunque con una ambientación de lo más genuina.

THERE CAME AN ECHO

COMPAÑÍA **IRIDIUM ESTUDIOS** GÉNERO **ESTRATEGIA**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: sin especificar

DISTOPÍA: en un futuro cercano, un criptógrafo llamado Corrin (interpretado por el actor Will Wheaton, famoso por su participación en "Star Trek: La Nueva Generación") ha inventado un algoritmo muy difícil de desencriptar que mantiene a salvo una valiosa información... El que no está a salvo es el propio Corrin. Menos mal que cuenta con la ayuda de Val, Miranda, Grace y Syll, que formarán un comando al que daremos órdenes en estratégicos tiroteos en bajo una perspectiva isométrica.







DEUS EX: MANKIND DIVIDED

COMPAÑÍA **EIDOS** GÉNERO **AVENTURA DE ACCIÓN**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2029

DISTOPÍA: dos años después de lo acontecido en *Human Revolution*, volvemos a controlar a Adam Jensen, que vuelve a estar en medio de una oscura conspiración con la tensa convivencia entre humanos y "aumentados" como telón de fondo. Jensen ahora trabaja para la Interpol y tiene como objetivo inicial "retirar" a un peligroso grupo terrorista de "aumentados"... Pero pocos "aumentados" son tan peligrosos como él mismo. Y es que volveremos a contar con multitud de ventajas en los combates gracias a sus múltiples implantes cibernéticos que podremos mejorar teniendo en cuenta nuestra forma de jugar: si preferimos sigilo, acción directa, elocuencia...

Y EN EL FUTURO

DREAMFALL CHAPTERS

COMPAÑÍA **DEEP SILVER** GÉNERO **AVENTURA GRÁFICA**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2220

DISTOPÍA: esta secuela de las famosas aventuras gráficas de PC *The Longest Journey* y *Dreamfall* trascurre en dos universos paralelos: Stark (una futurista Tierra en versión cyberpunk) y Arcadia, su contrapunto de magia y fantasía. En cada mundo controlaremos a uno de los dos protagonistas (Zoe Castillo y Kian Alvane, respectivamente), en un desarrollo "estilo Telltale", con muchos diálogos con toma de decisiones y sencillos puzles.



DEX

COMPAÑÍA **BADLAND GAMES** GÉNERO **ROL DE ACCIÓN**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: sin especificar

DISTOPÍA: Dex es una chica normal (o eso cree) que vive tranquilamente en Harbor Prime hasta que descubre que una poderosa corporación llamada El Complejo la quiere muerta. Así comienza una frenética huida por los distintos distritos de la ciudad en busca de respuestas, en un "action RPG" con un desarrollo en 2D que no es lineal y que mezcla acción, sigilo y "conversaciones" en una historia inspirada en la novela "Neuromante", de Willian Gibson.



CYBERPUNK 2077

COMPAÑÍA **CD PROJEKT** GÉNERO **ROL**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2077

DISTOPÍA: más que una distopía, *Cyberpunk 2077* es un sueño hecho realidad. ¿Os imagináis un juego tan GRANDE como *The Witcher III* (y creado por sus autores) pero con ambientación cyberpunk? Pues es justo lo que será *Cyberpunk 2077*, un ambicioso RPG con licencia del juego de rol "de mesa" homónimo que se ambientará en la enorme y futurista urbe de Night City, que exploraremos con libertad en primera o tercera persona. Y tendrá multijugador.



SYSTEM SHOCK

COMPAÑÍA **NIGHT DIVE** GÉNERO **AVENTURA DE ACCIÓN**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2072

DISTOPÍA: en una estación espacial llamada Citadel, un hacker piratea la IA que domina la estación para intentar robar un mutágeno experimental. Pero algo sale mal y ahora la tripulación (convertida en cyborgs) y sus robots no nos lo pondrán nada fácil en un desarrollo en primera persona con exploración, combates y puzles. Precursor de joyas como *BioShock*, *System Shock* salió en PC en 1994 y en 2018 llegará a PS4 su "puesta al día" en forma de "remake".



VA-11 HALL-A

COMPAÑÍA **SUKEBAN GAMES** GÉNERO **VISUAL NOVEL**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 207X

DISTOPÍA: PS Vita vive, por desgracia, su propia distopía. Un futuro en negro algo suavizado por originales propuestas como ésta. Una "visual novel" muy cyberpunk protagonizada por una singular camarera en la que iremos modificando la trama no en función de lo que digamos en los diálogos (como sería lo habitual), sino dependiendo de los combinados que sirvamos en el bar que da nombre al juego. Ojalá llegue traducido a PS Vita...



DETROIT: BECOME HUMAN

COMPAÑÍA **QUANTIC DREAM** GÉNERO **AVENTURA**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: sin especificar

DISTOPÍA: ambientado en Detroit en un futuro cercano en el que los androides son fundamentales para la sociedad, controlaremos a tres: Kara (una androide "con sentimientos" que trata de vivir como una humana), Connor (un androide-policía que soluciona conflictos provocados por androides) y Marcus (capaz de liberar a los robots de su esclavitud programada). Las tres historias se acabarán encontrando en un desarrollo parecido al de *Heavy Rain* y *Beyond: Dos Almas*.



FEAR EFFECT: REINVENTED

COMPAÑÍA **SUSHEE GAMES** GÉNERO **AV. DE ACCIÓN**

AÑO EN EL QUE SE AMBIENTA: 2052

DISTOPÍA: El estudio francés Sushee Games inició una campaña en kickstarter para alumbrar un nuevo *Fear Effect*, subtitulado *Sedna*. La iniciativa tuvo tanto éxito que Square Enix, propietaria de la IP y a través de su sello Collective que apoya a los estudios indies, ha dado luz verde a un "remake" del primer *Fear Effect* para 2018. Aparte de los gráficos, modernizarán la jugabilidad (también se podrá jugar con el control clásico).

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid , indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Nuevos clásicos de la lucha

Saludos y vamos al grano: ¿Hay a la vista un nuevo *Virtua Fighter*? ¿Se animarán a hacer un nuevo *Fatal Fury*? Muchas gracias.

@Raúl Casado Gómez

Pues aunque el género de la lucha goza de buena salud, ninguna de las dos franquicias que mencionas tienen anunciada nueva entrega. Sega no parece por la labor de relanzar su veterana saga de lucha, aunque como curiosidad, te diremos que *Virtua Fighter 5: Final Shodown* está incluido como parte de los minijuegos de *Yakuza 6* (al menos en la versión japonesa, suponemos que lo mantendrán en la nuestra). En cuanto a *Fatal Fury*, tampoco hay nueva entrega en el horizonte, pero en PS Store puedes encontrar los tres primeros *Fatal Fury* clásicos además de *Fatal Fury Special* para PS4 dentro de la colección *ACA NEOGEO* por 6,99 € cada uno.

■ No se esperan nuevas versiones ni de *Virtua Fighter* ni de *Fatal Fury*, aunque en el Store se pueden ver versiones clásicas.

El futuro de la saga *Yakuza*

Saludos segueros. Quería saber si Sega tiene planes de continuar la saga *Yakuza* más allá de *Yakuza 6*. Muchas gracias por contestar y un abrazo.

@Jesús Villa

Sega tiene muuuuchos planes para esta serie tras *Yakuza 6* (que, recordemos, llegará a occidente el 20 de marzo y también en formato físico). Para empezar, habrá *Yakuza Kiwami 2*, es decir, "remake" de la segunda entrega como lo hubo de la primera, técnicamente "tuneado" gracias al Dragon Engine y con algunos añadidos en la historia. Saldrá el 7 de diciembre en exclusiva para PS4 (no tiene fecha para el mercado occidental, aunque suponemos que acabará llegando). Y también hay planes para continuar la serie más allá de Kiryu Kazuma, su protagonista principal, cuya historia terminará en *Yakuza 6*. El futuro de la saga es *Shin Yakuza*, y este nuevo yakuza es Ichiban Kasuga, que vuelve a Kamurocho tras 17 años en la cárcel por un crimen que no cometió. Y Sega también ha anunciado *Yakuza Online*, pensado como "free to play" con microtransacciones, aunque en principio sólo será para PC y dispositivos móviles.



■ *Red Dead Redemption 2* tendrá multijugador online, lo que no significa que vaya a cerrarse el online de *GTA V*.

RDR2 y el fin de *GTA Online*

¡Salud Playmanía! Quería preguntaros si está confirmado que va a haber multijugador en *Red Dead Redemption 2* y si esto supondría el cierre de los servidores de *GTA Online*. Gracias

@Satur García Reyes

Aunque el último trailer no se centra en ello, sí, una parte importante de *Red Dead Redemption 2* será su multijugador online. Pero tranquilo, que esto no supondrá la clausura de *GTA Online*. De hecho, Strauss Zelnick, director de Take-Two, declaró hace unos meses que "ambos multijugadores pueden coexistir perfectamente". ¡Menos mal!

Sobre la peli de *Uncharted*

Hola playmaníacos. ¿Se sabe algo nuevo de la peli de *Uncharted*? Como por ejemplo, ¿su fecha de estreno? Muchas gracias y enhorabuena por la revista.

@Laura Díaz

La fecha de estreno no, pero sí sabemos quién podría acompañar a Tom Holland (actor que interpreta al actual Spider-Man) en el papel del joven Nathan Drake. Aún no está confirmado, pero suena muy fuerte Bryan Cranston (el protagonista de la serie "Breaking Bad") para un "papel importante" en la peli. ¿Será el elegido para interpretar a Victor 'Sully' Sullivan?

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Bajará de precio PlayStation VR en España?

Buenas playmaníacos. Estoy interesado en PlayStation VR pero lo sigo viendo bastante caro. He visto que en Estados Unidos lo han bajado de precio. ¿No está prevista una iniciativa así en España? Muchas gracias y seguid así.

@Federico Lapiedra

En realidad, en EE.UU. lo que han hecho son dos packs nuevos, uno básico con el visor y la cámara por 399 dólares y otro que, además del visor y la cámara, incluye dos mandos Move y el juego *PlayStation VR Worlds*, por 449 dólares. En cuanto a España, lo que tenemos a partir de ahora es un pack con el dispositivo de realidad virtual, la cámara y el juego *PlayStation VR Worlds* por 399 euros, lo que supone un ahorro de 90 euros con respecto a su precio inicial. Es un buen pack, aunque por desgracia no incluye mandos Move, los cuales, aunque no son imprescindibles para disfrutar de la mayoría de los juegos de PS VR, lo cierto es que mejoran mucho la experiencia en los títulos compatibles.

■ PS VR se vende ahora con cámara y con juego, lo que supone un ahorro de 90 euros respecto al precio original.



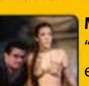


La saga *Need for Speed* nos permite disfrutar de sensaciones muy cercanas a de las pelis de "A todo Gas".



¿Qué juego esperas con más ansias en lo que queda de año?

La fuerza es intensa en él


Marcos Fernández Berruezo
"*Star Wars Battlefront II*. Disfruté el primero muchísimo a pesar del escaso contenido inicial, no quiero imaginarme las horas que echaré a éste, más completo y mejor planteado, con campaña, tres eras y DLC gratuito. La Fuerza es intensa en él."

Assassin's Creed Origins


Lucas Grosso
"No sólo no puedo esperar por el juego, sino tampoco por todos los que supuestamente lo jugaron y lo critican de pies a cabeza porque «es lo mismo» y por todos los que se quejan porque «el juego cambió»".

The Evil Within 2


Pablo L. Redfield Farron
"Necesito saciar esa sensación de paranoia e intriga que me dejó la anterior entrega!".

Ninguno


José Alcaraz García
"¿¿Juegazos?? ¿Pero completos con su historia y jugabilidad que te mantenga enganchado como los juegos de antaño?? Jaja, no creo".

Wolfenstein II


Rafael García Pérez
"*The New Colossus* es el que más ansío jugar, por continuar la trama y el argumento del juego que me tiene atrapado".

Más bien... 2018


Diego Rosado Puerta
"Se supone que tienen que salir antes de fin de año, o eso creo... Estoy con unas ganas locas del nuevo *God of War* y *Red Dead Redemption 2*".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué esperas de *RDR2*? ¿Lo petará tanto como *GTA V*?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES



¿Se sabe algo del remake de *Shenmue*?

@Raúl Casado Gómez
Pues... no. Es el eterno rumor que no termina de confirmarse. De vez en cuando aparece listado en alguna tienda, hubo rumores en el último TGS... pero nada. Lo suyo sería tenerlo antes de *Shenmue III* (previsto para la segunda mitad de 2018), pero...

¿Saldrá *Divinity: Original Sin II* en PS4?

@Carlos de la Rosa
Pues no está confirmado. El RPG de Larian Studios está cosechando un gran éxito en PC y dado que la primera entrega sí terminó llegando a PS4, podemos albergar la esperanza. Pero no hay nada confirmado y desde luego no sería a corto plazo.

¿Saldrá aquí la PS4 edición *GT Sport*?

@Luis Macias
Sí. Sony ha confirmado que también saldrá en España este precioso modelo plateado presentado en el pasado TGS con motivos "temáticos" de *Gran Turismo Sport* tanto en el Dual Shock 4 como en la propia consola.

¿El nuevo *Secret of Mana* es cooperativo?

@Beatriz Hernández
Efectivamente, el remake de este clásico del rol de acción de Super Nintendo mantendrá su cooperativo para 3 jugadores como en el original. Pero sólo en local, sin online.

Juegos que van "A Todo Gas"

Hola gente. Yo soy un gran fan de las películas de "The Fast & The Furious" y quería saber si van a salir algunos juegos de este estilo para mi PS4. Muchas gracias.

@Ronaldo17

Pues el 10 de noviembre tienes *Need for Speed: Payback*, la nueva entrega de la ya veterana saga de EA Games que volverá a traernos la posibilidad de tunear cochazos en un enorme y detallado mundo abierto, dándonos la opción de encarnar a tres pilotos distintos que intentarán derrotar a The House, una organización criminal que controla la ciudad. No será tan lineal ni encorsetado como si adaptara una peli, pero sí tendrá un enfoque muy cinematográfico. Y ojo, que se rumorea que el próximo juego de Slightly Mad Studios, creadores de *Project CARS*, podría ser precisamente sobre "The Fast & The Furious". ¡Y con la licencia de las pelis!

¿Me han timado con el Legado?

Hola Playmanía. Ayer conseguí por fin *MGS: Legacy Collection* para PS3 y resulta que cuando canjeo el código para los *MGS* de PSone las *VR Missions* sí veo que están en castellano pero el juego original me sale en inglés (textos y voces). ¿Como es posible que uno esté traducido y el otro, el importante, no lo esté?

@Dani Vargas

Ambos están en castellano. Cuando has canjeado el "paquete" de las *VR Missions*, habrás visto que lo has descargado "cinco veces" (en realidad son las cinco versiones del juego que hubo en Europa: la inglesa, la francesa, la alemana, la italiana y la española). Pues con el primer *MGS* es igual. Se te descargarán cinco juegos y la única diferencia es que en las *VR Missions* sí se indica de antemano en qué idioma está, pero en *MGS* los 5 paquetes instalables parecen iguales. ¿Cómo saber cuál es la versión española? Pues no hay manera hasta que no los instales y cargues el juego. Ve instalándolos hasta que aparezca y luego borra las otras versiones. Pero tranquilo que escucharás la voz de Alfonso Vallés como Solid Snake.

Juego de tablero de *Resident Evil*

Hello playmaníacos. He oído rumores de que van a hacer un juego de tablero basado en *Resident Evil 2*. ¿Es cierto?

@Rubén Gracia Peiró

Pues parece que sí. Steamforged Games inició un kickstarter solicitando 150.000 libras para ello y en pocas horas han conseguido su objetivo. De momento 4.000 personas lo han financiado y ya llevan más de 265.000 libras recaudadas. El juego está ambientado en los hechos que suceden en Raccoon City durante lo acontecido en *Resident Evil 2* e incluye tablero, figuras y cartas basadas en sus personajes, objetos y mecánicas de supervivencia. Por supuesto, cuenta con la licencia oficial de Capcom.

Mientras esperamos el "remake" de *Resident Evil 2* quizá podamos disfrutar de un juego de tablero oficial...

DESCUBRE LAS **NOVEDADES** DE LA ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN

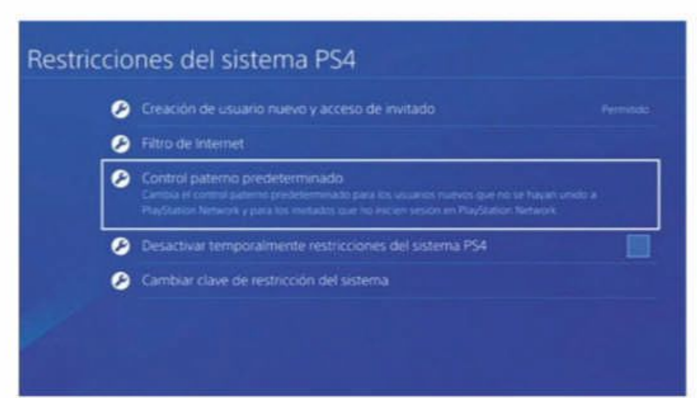
Firmware 5.0 PS4



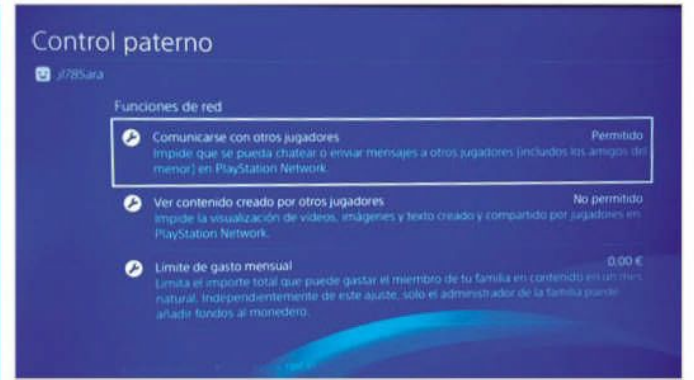
el sistema operativo de PS4 recibe una importante actualización con numerosas novedades que harán nuestra relación con la máquina bastante más amigable.

1. **FAMILIAS:** UN NUEVO SISTEMA DE CUENTAS Y SUBCUENTAS

Se rediseña el sistema de cuentas y subcuentas actual, de manera que ahora tienes más control, y además de un modo más sencillo, sobre los contenidos que se pueden reproducir en la consola según el usuario activo.



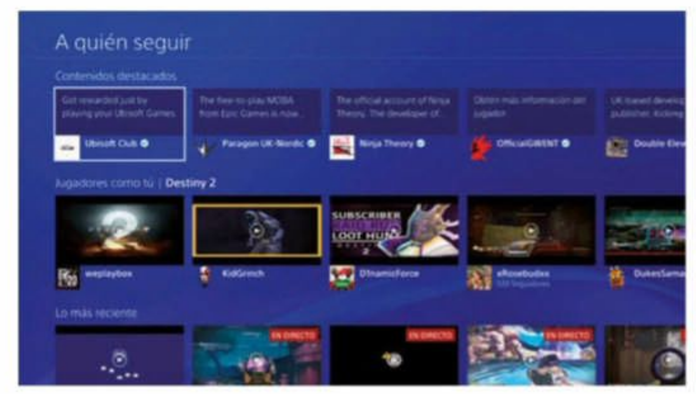
1 Restricciones. Ve a "Ajustes/Control paterno-Administración de familia/Restricciones del sistema PS4", marca la clave de control paterno y podrás "capar" algunas de las opciones de la consola.



2 Usuarios. Ve a "Ajustes/Control paterno-Administración de familia" y selecciona un usuario de la lista de abajo para controlar el acceso a contenidos y opciones de manera individualizada.

2. **SEGUIR A USUARIOS** AUNQUE NO SEAN TUS AMIGOS

Ahora puedes seguir a cualquier amigo o usuario de PlayStation, no sólo a cuentas verificadas. Eso hará que lo que ellos hagan y a lo que jueguen aparezca en el apartado de "Novedades".



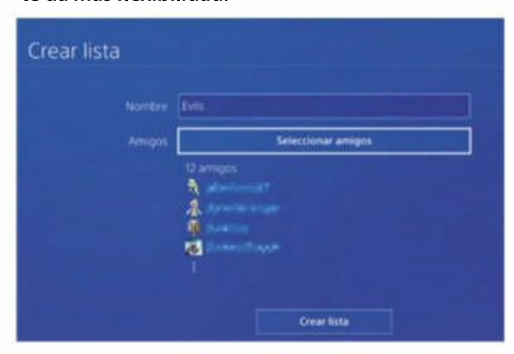
1 Seguir. Ve a "Amigos" desde el menú principal, y pulsa sobre el recuadro de la parte superior ""A quién seguir". Ahí se te sugerirán otros usuarios dependiendo de los juegos a los que juegues.



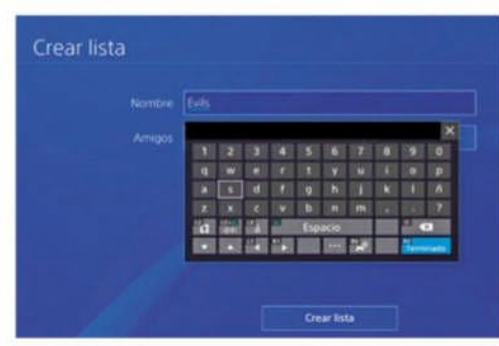
2 Eliminar. Por defecto seguirás a todos tus amigos. Si quieres dejar de seguir a algún usuario ve a "Amigos/Seguir" y pulsa sobre el signo "-" que hay a la derecha de cada nombre. Para volver a seguirlos, ve al perfil de cada uno (pulsa sobre su nombre en la lista de "Amigos"), pulsa en "..." y selecciona "Seguir".

3. LISTAS PERSONALIZADAS DE AMIGOS

Agrupa a tus amigos en listas para mandar mensajes o invitaciones a juegos más rápidamente. Un sistema que sustituye a "Círculos" y que te da más flexibilidad.



1 Crea. Desde el menú principal ve a "Amigos" y desde la columna de la izquierda selecciona "Listas personalizadas". Luego pulsa en "Crear lista"



2 Configura. Dale un nombre a la Lista para su identificación, tecleándolo en la primera línea, y luego añade los componentes desde el botón "Seleccionar amigos". Finalmente pulsa sobre "Crear lista".



3 Edita. Siempre puedes cambiar la configuración inicial yendo a "Amigos/Listas personalizadas/Editar lista".



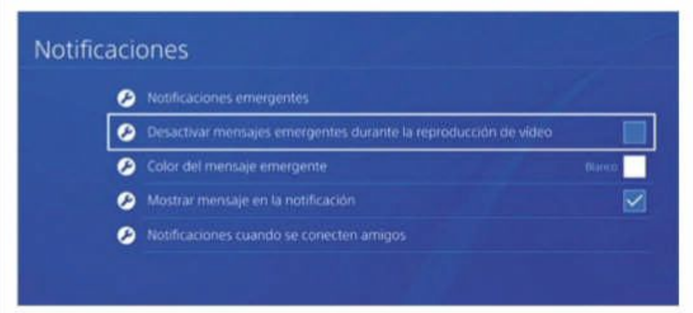
3 Limita. Para establecer quién puede ver la lista de la personas que sigues, ve a "Ajustes/Gestión de cuentas/Ajustes de privacidad/Perfil público/Listas de seguimiento" y selecciona quién puede de las opciones del menú desplegable.

4. NOTIFICACIONES

Este apartado ha recibido varias nuevas opciones para adaptarlas a los gustos particulares de cada uno y a las necesidades de estar informados que tengamos.



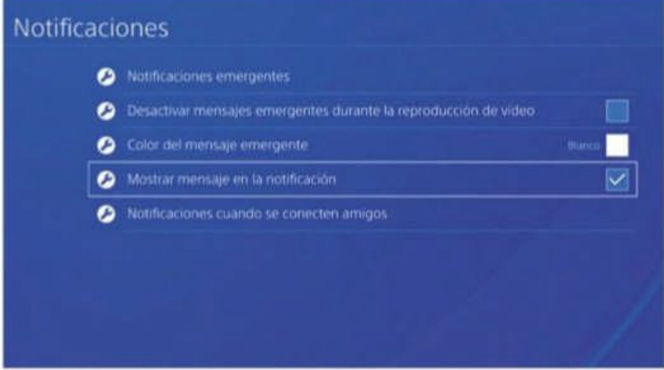
1 Menú rápido. Ahora se pueden consultar desde el Menú Rápido, dejando pulsado unos instantes el botón PS y accediendo luego a "Notificaciones". Hace que sea más asequible.



2 Intrusiones. Para evitar que las notificaciones te asalten mientras ves una película o serie, ve a "Ajustes/Notificaciones" y marca la casilla de "Desactivar mensajes emergentes durante la reproducción de video".



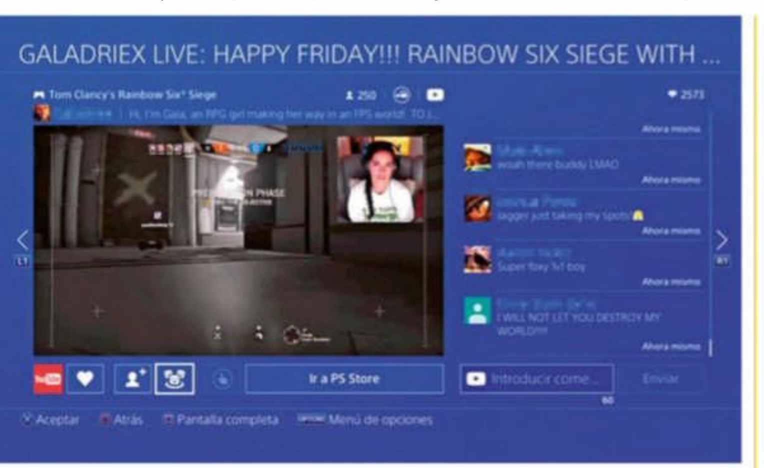
3 Color. Puedes también cambiar el color de las notificaciones, entre blanco y negro yendo a "Ajustes/Notificaciones/Color del mensaje emergente".



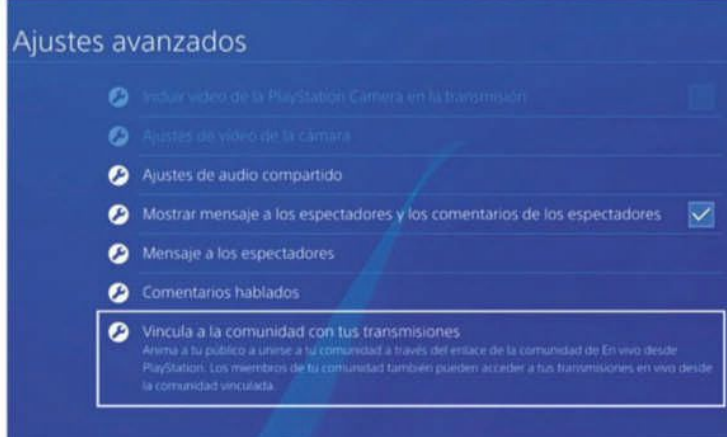
4 Detalles. También puedes elegir que se te den más detalle sobre el evento en la notificación si vas a "Ajustes/Notificaciones/Mostrar mensaje en la notificación".

5. RETRANSMISIONES Y COMUNIDADES

Ahora hay más opciones para los que gustan de retransmitir sus partidas o ver a otros jugar.



1 Comunidades. Podrás ver y acceder a las Comunidades en las que participan tus jugadores favoritos directamente desde la retransmisión. Tras arrancar desde el menú principal "En vivo desde Playstation" y accediendo a la retransmisión que quieras, busca en la fila inferior el botón con el símbolo de "Comunidades".



2 Tu emisión. Igualmente, tu retransmisión puede ser indexada a las Comunidades en las que participas. Ve a "Ajustes/Uso compartido y transmisiones/Ajustes de transmisión/Ajustes avanzados/Vincula a la comunidad con tus transmisiones" y marca la casilla de "Habilita el enlace a la comunidad".



3 Pro. Los usuarios de PS4 Pro de Twitch podrán ahora retransmitir en 1080 p y 60 fps, para los más sibaritas.

En 2 minutos...



LA ACTUALIZACIÓN DEL SOFTWARE DE LA CONSOLA A ESTA NUEVA VERSIÓN debería empezar en cuanto intentes acceder a algún servicio online. Si no es así, ve a "Ajustes/Actualización al software del sistema" y procede con las instrucciones que aparecen en pantalla. Recuerda que también puedes descargarlo a un USB desde la web https://www.playstation.com/es-es/get-help/ps4-system-software/ y pulsa sobre "Descargar Actualización. En el USB debes crear una carpeta llamada "PS4" y dentro de ella otra llamada "UPDATE". Suelta en esta última el archivo descargado con nombre "PS4UPDATE.PUP" y luego inserta el USB en la consola para seguir los pasos indicados al principio.

6. MENÚ RÁPIDO

Una de las características más útiles del interface de PS4 también ha recibido nuevas opciones.



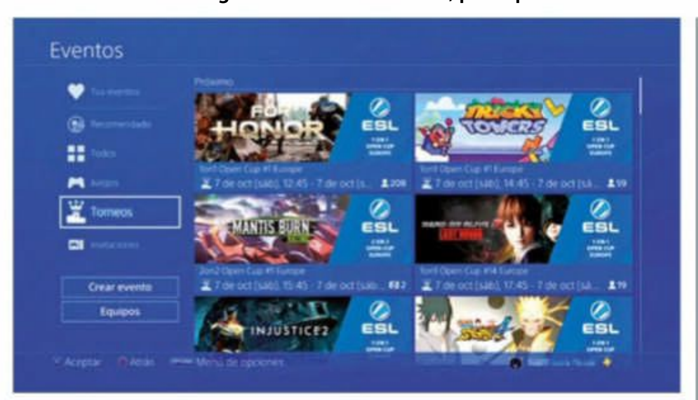
1 Grupos. Puedes salir del Grupo de chat rápidamente si dejas pulsado el botón PS unos segundos y accedes a "Grupos/Abandonar este Grupo". Luego pulsa "Aceptar".



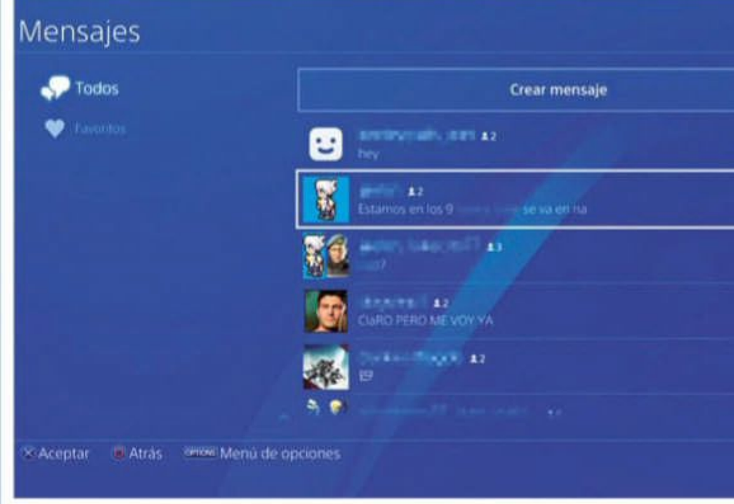
2 Música. También se puede ver el álbum y listas de reproducción de Spotify que estés reproduciendo. Accede al Menú rápido y entra en "Música" para ver la información a la derecha.

7. OTRAS NOVEDADES

También ha habido algunos cambios menores, pero que no está de más destacar.



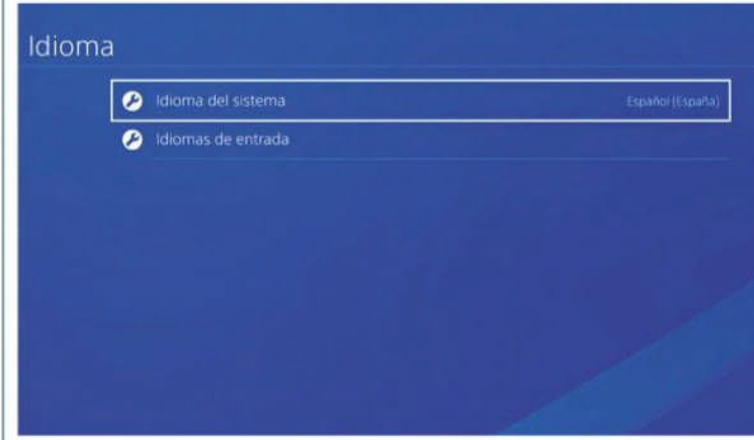
1 Torneos. Se añade un nuevo visor para ver las "parrillas" de los distintos torneos y competiciones a los que puedes acceder yendo a "Eventos/ Torneos" desde el Menú Principal.



2 Mensajes. Ahora se puede compartir música mediante un mensaje y la direcciones web se previsualizan al enviarlas.



3 Playstation VR. Ahora el jugador que esté usando el casco VR de Sony también podrá leer los comentarios de los espectadores, no sólo aparecerán en la pantalla cinemática como hasta ahora. También se da soporte al sonido virtual 5.1 y 7.1 mientras ves una película usando el casco.

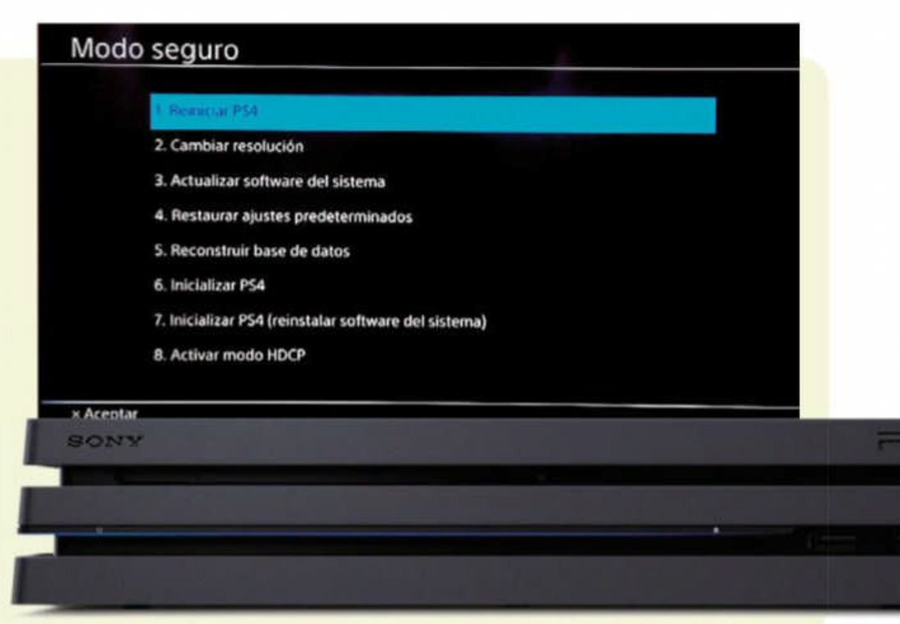


4 Idiomas. Los usuarios que hablen checo, rumano, húngaro, griego, tailandés, indonesio y vietnamita podrán ahora leer perfectamente la interfaz de PS. Ve a "Ajustes/Idioma" y selecciona el que necesites en ambos apartados, "Idioma del sistema" e "Idioma de entrada".

Ojo con....

Los códigos de error

CUANDO SE ACTUALIZA A NUEVO FIRMWARE siempre cabe la posibilidad de que se produzca algún tipo de error (E-801809A8 O SU-30746-0), especialmente en los modelos de PS4 más antiguos. Si te da un mensaje de error al actualizar y te bloquea la consola, arráncala en Modo Seguro (apaga la consola con el botón frontal o vuelve a encenderla dejando pulsado el botón de encendido durante 7 segundos, hasta que oigas dos pitidos), conecta el Dualshock 4 con el cable USB. Instala la actualización desde USB como hemos indicado en "En 2 minutos" (desde la opción 3). Si falla, arranca en Modo Seguro y ve a la opción "Restaurar base de datos". Podría darte error. Acepta y deja que se reinicie. Lo más probable es que continúe el proceso y al terminar ya tengas la consola actualizada. Si todo falla, prueba la opción 4 y, como último recurso, prueba con "Inicializar PS4 (reinstalara software del sistema), pero esto hará que pierdas todo el contenido del disco duro.



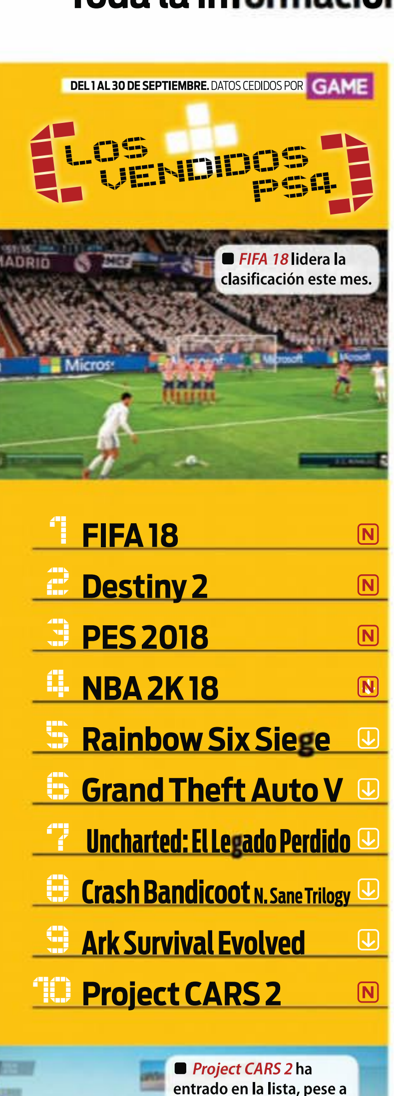
Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus emails a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.



AVENTURAS

AGENTS OF MAYHEM — DISCO
DEEP SILVER » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego divertido y atractivo y con muchos personajes, pero se queda lejos de otros sandbox mucho más variados. NOTA **81**

ALIEN ISOLATION — DISCO
SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original. NOTA **88**

AMNESIA COLLECTION
FRICTIONAL GAMES » 28,49€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Amnesia Collection reúne tres grandes clásicos modernos del terror en PC que conservan intactas todas sus virtudes. NOTA **83**

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO
UBISOFT » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga nos lleva a la Revolución industrial con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes. NOTA **87**

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo... NOTA **95**

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere. NOTA **94**

DISHONORED 2 — DISCO
BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras. NOTA **92**

DRAGON QUEST BUILDERS — DISCO
SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Mejora la fórmula *Minecraft* para crear un mundo del que no querrás salir. Te enganchará como pocos... NOTA **92**

GET EVEN — DISCO
BANDAI NAMCO » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura con toques de terror, que resulta profunda y emocionante. De las que dejan huella en el jugador. NOTA **81**

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online. NOTA **94**

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE
NINJA THEORY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas. NOTA **91**

HITMAN - LA PRIMERA TEMPORADA COMPLETA — DISCO
EIDOS » 59,99€ » 1 JUGADOR » SQUARE ENIX » +18 AÑOS
El Hitman de hace un año, pero ahora completo. Ofrece verdadera libertad de acción, resulta original y engancha. NOTA **88**

HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
SONY » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga. NOTA **95**

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, con un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA **87**

INSIDE
PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar. NOTA **90**



LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO — ¡Nuevo!
WARNER » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer. NOTA **90**

LEGO DIMENSIONS — DISCO
WARNER » 74,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Con lo mejor de los juegos *LEGO* (acción, puzles, saltos...) y el extra de poder fusionar mundos y coleccionar minifiguras. NOTA **85**

MAD MAX — DISCO
WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas. NOTA **90**

MAFIA III — DISCO
2K GAMES » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox especial, con una ambientación, una narrativa y una BSO increíbles, aún con sus problemas técnicos. NOTA **82**

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
KONAMI » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia. NOTA **97**

NIeR AUTOMATA — DISCO
SQUARE-ENIX » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte. NOTA **93**

NIOH — DISCO
SONY » 59,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa. NOTA **90**

NO MAN'S SKY — DISCO
SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura inmensa de exploración espacial que enfadará a unos y encandilará a otros. Una propuesta diferente. NOTA **82**

OUTLAST TRINITY — DISCO
WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse. NOTA **82**

PREY — DISCO
BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades. NOTA **92**



Tres razones para tener...

Play ¡El juego del mes!

Sombras de Guerra





1. COMBATES. Monolith ha refinado el entramado de combos, ha extendido el árbol de habilidades y ha incluido hasta seis elementos de equipamiento que hay que ir mejorando progresivamente.

2. NÉMESIS. El sistema de alianzas y confrontaciones con los orcos de Mordor da pie a una narrativa secundaria y a misiones que no tienen parangón. Y ojo a los nuevos diseños de los trasgos.

3. NAZGÛL. El juego ahonda en la historia de los más fieles sirvientes de Sauron. Hay varias escenas que recuerdan cómo los antiguos reyes de los hombres recibieron sus anillos de poder.



RESIDENT EVIL 7 — DISCO
» CAPCOM » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
RE7 reformula el género que él acuñó rescatando muchos conceptos de antaño. El mejor juego de terror de PS4 y VR. NOTA **91**

RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION — DISCO
» CAPCOM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se agradece tener dos juegos atemporales en un disco, y más cuando no salieron en PS2 allá por 2002 y 2003. NOTA **88**

RIME — DISCO
» TEQUILA WORKS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una experiencia genial y un ejercicio de buen gusto. No reinventa el género, pero no lo necesita para ser especial. NOTA **90**

RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura. NOTA **92**

THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA **95**

THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo. NOTA **86**

THE SEXY BRUTALE — DISCO
» BADLAND » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una original aventura que nos invita a resolver asesinatos, jugando con el tiempo. Y con una estética muy particular. NOTA **85**

UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza. NOTA **98**

UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Naughty Dog firma otro espectáculo técnico y jugable... pero tan parecido a *U4* que apenas logra sorprender. NOTA **87**

UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli. NOTA **87**

WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 69,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido NOTA **90**

YAKUZA 0 — DISCO
» SEGA » 59,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Otra entrega magistral de una saga de aventuras sin igual. Ideal tanto para veteranos como para neófitos. NOTA **92**

YAKUZA KIWAMI — DISCO
» SEGA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Su fórmula es peor que la de los *Yakuza* "posteriores", pero como remake de una obra maestra de PS2, es imprescindible. NOTA **89**

AV. GRÁFICAS



BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA **78**

DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*. NOTA **89**

DREAMFALL CHAPTERS — DISCO
» DEEP SILVER » 29,99€ » 1 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos. NOTA **70**

DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
» BADLAND » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular. NOTA **80**

FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo. NOTA **78**

LAST DAY OF JUNE
» 505 GAMES » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador. NOTA **81**

LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA **87**

RANDAL'S MONDAY
» NEXUS GAMES » 13,99 7 » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica como las de antaño y repleta de guiños "frikis". Si te gusta el género, la vas a disfrutar. NOTA **81**

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock. NOTA **83**

SYBERIA 3 — DISCO
» MERIDIEM » 49,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos. NOTA **77**

THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
» BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA **88**

YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura llena de momentos estelares y puzzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas. NOTA **88**

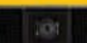


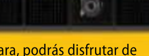
1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €





Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €



Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 199,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Silla Resto GX7 707 Trust Gaming
TRUST GAMING | 229,95 €

Fabricada en materiales de alta calidad, esta silla garantiza comodidad en largas sesiones de juego. Se adapta a todo tipo de usuarios gracias a sus opciones de ajuste y a su especial acolchado para la zona lumbar y el cuello.

6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €

Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).



7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER | 199,99 €

Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.





Los cuatro mejores juegos ...



» Final Fantasy XV

Entre las muchas cosas para hacer que ofrece este mastodóntico RPG está, por supuesto, la opción de pescar en los puntos fijados en el juego para ello. Y ofrece mucha profundidad, con diferentes cañas y sedales dependiendo de su potencia o resistencia, posibilidad de ganar experiencia, muchísimas especies...



» Everybody's Golf

Practicar el golf es la actividad principal en Golf Island (menuda obviedad, ¿eh?). Pero este pseudo mundo abierto ofrece otras tareas como exploración en busca de tesoros, participar en una especie de concurso de preguntas y respuesta o pescar, con un sencillo minijuego que casa con el tono general del juego.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



1 Red Dead Redemption 2

» PS4 » ROCKSTAR » AV. DE ACCIÓN » PRIMAVERA

Tras muchos meses "en el armario", Rockstar por fin ha mostrado el nuevo tráiler de *RDR2*, presentando a su nuevo protagonista y manteniendo su lanzamiento en primavera.



2 Assassin's Creed Origins

» PS4 » UBISOFT » AV. DE ACCIÓN » 27 DE OCTUBRE

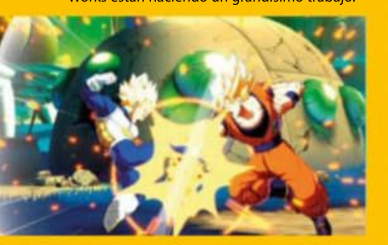
Hemos tenido la inmensa fortuna de poder probar *Assassin's Creed: Origins* y sí, es tan JUEGAZO como parece. Todo un acierto la ambientación y sus cambios jugables.



3 Dragon Ball FighterZ

» PS4 » BANDAI NAMCO » LUCHA » 2018

Y otro que hemos podido catar con calma este mes, y que también nos ha enamorado, es *Dragon Ball FighterZ*. Los chicos de Arc System Works están haciendo un grandísimo trabajo.



ROL



BLOODBORNE GOTY — DISCO

» FROM SOFTWARE » 44,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.

NOTA **94**

DARK SOULS III — DISCO

» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.

NOTA **95**



DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO

» EA GAMES » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género.

NOTA **92**



FALLOUT 4 — DISCO

» BETHESDA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses.

NOTA **95**



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos.

NOTA **90**



FINAL FANTASY XII: THE ZODIAC AGE — DISCO

» SQUARE ENIX » 44,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

FFXII era un juegazo y más gracias a las mejoras jugables de la versión "Internacional" incluidas en la remasterización en sí.

NOTA **88**



FINAL FANTASY XV — DISCO

» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto.

NOTA **92**



MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO

» EA GAMES » 39,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo".

NOTA **84**



KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO

» SQUARE ENIX » 49,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional.

NOTA **87**



PERSONA 5 — DISCO

» KOCH MEDIA » 69,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte.

NOTA **95**



PILLARS OF ETERNITY — DISCO

» OBSIDIAN » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Tiene un ritmo lento, un argumento enrevesado y un universo complejo, pero también es muy completo y profundo.

NOTA **90**



TALES OF BERSERIA — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Extenso JRPG que ofrece muchas posibilidades y una trama apasionante acompañada de un buen apartado técnico.

NOTA **87**

THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO

» BETHESDA » 29,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS

Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés...

NOTA **86**

THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO

» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.

NOTA **95**

TORMENT TIDES OF NUMENERA — DISCO

» TECHLAND » 49,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un excelente juego de rol, pero de pausado desarrollo, que mezcla exploración, diálogos y combates. Para pacientes.

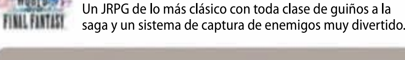
NOTA **83**

WORLD OF FINAL FANTASY — DISCO

» SQUARE ENIX » 59,99€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un JRPG de lo más clásico con toda clase de guiños a la saga y un sistema de captura de enemigos muy divertido.

NOTA **85**





DRAGON BALL XENOVERSE 2 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Vivir una historia alternativa de Dragon Ball mola. Es más completo que el anterior, pero demasiado parecido.

NOTA **80**

GUILTY GEAR XRD REV2 — DISCO

» BADLAND » 34,99€ » 2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de lucha 2D grandioso en todos los sentidos. Si tienes el anterior, puedes actualizarlo por 17 €.

NOTA **89**

INJUSTICE 2 — DISCO

» WARNER » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online.

NOTA **91**

MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO ¡Nuevo!

» CAPCOM » 59,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador.

NOTA **84**

MORTAL KOMBAT XL — DISCO

» WARNER » 59,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC.

NOTA **92**

STREET FIGHTER V — DISCO

» CAPCOM » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis.

NOTA **90**

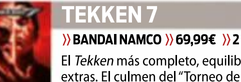
THE KINGS OF FIGHTERS XIV — DISCO

» SNK » 29,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Toma lo mejor de la saga, innova con elementos jugables y añade un nuevo engine 3D. No podríamos desear nada mejor.

NOTA **90**

TEKKEN 7 — DISCO

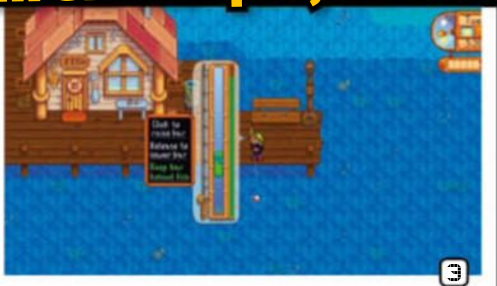


» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro".

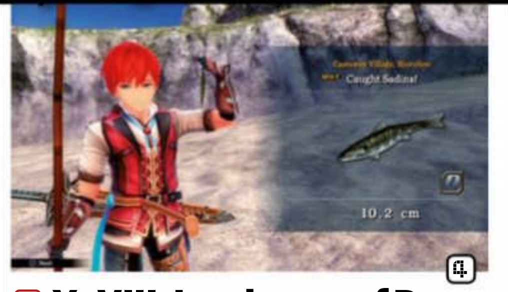
NOTA **90**

... en los que, además, se puede pescar



Stardew Valley

Aunque la gestión de la granja se lleve el protagonismo, la pesca es importante en *Stardew Valley* (de hecho, antes de empezar podemos elegir una granja "fluvial" si queremos centrarnos en ello). Y su minijuego requiere cierta habilidad por nuestra parte: hay que "mantener" al pez en la zona verde durante un tiempo.



Ys VIII: Lacrimosa of Dana

Y terminamos con este entretenido "action RPG" que, entre las múltiples misiones y tareas que ofrece la isla en la que hemos naufragado, tenemos la pesca (un clásico en los RPG japoneses, por si no os habíais dado cuenta). Su minijuego es de lo más sencillo y a diferencia de *FFXV*, todos sus protas pueden hacerlo.

SHOOT'EM UP



ARK: SURVIVAL EVOLVED — DISCO ¡Nuevo!
WILDCARD » 69,99€ » 70 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción, creación y supervivencia en un mundo online plagado de peligros. Un gran idea, pero que debe pulirse. NOTA 72

BATTLEFIELD 1 — DISCO
EA GAMES » 44,99 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables. NOTA 91

BORDERLANDS: UNA COLECCIÓN MUY GUAPA — DISCO
2K GAMES » 59,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un pack con los dos últimos *Borderlands* de PS3 y todo su DLC. Imprescindible si no los jugaste, largo y divertido. NOTA 91

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE — DISCO
ACTIVISION » 29,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" cargado de contenido y muy emocionante, con una buena campaña y poca innovación multijugador. NOTA 85



DESTINY 2 — DISCO ¡Nuevo!
ACTIVISION » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados. NOTA 91



DOOM — DISCO
BETHESDA » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados. NOTA 90



EVE VALKYRIE — DISCO
SONY » 59,99€ » 16 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un simulador de combate espacial que impacta con PS VR, aunque se quede corto en modos, naves, escenarios... NOTA 72



FAR CRY PRIMAL — DISCO
UBISOFT » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Las mecánicas habituales de la saga, pero ambientado en la prehistoria, con garrotes, arcos, mamuts... NOTA 83



FAR CRY 4 — DISCO
UBISOFT » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Su fórmula se parece mucho a la de *Far Cry 3*, pero está mucho más pulida y tiene un cooperativo de locos. NOTA 92



FARPOINT — DISCO
SONY » 59,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte... NOTA 80



KILLING FLOOR 2 — DISCO
DEEP SILVER » 39,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
No es el shooter más completo ni espectacular (sí de los más salvaje), pero para divertirse con amigos, cumple con creces. NOTA 80

OVERWATCH — DISCO
BLIZZARD » 34,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña. NOTA 90

STAR WARS BATTLEFRONT — DISCO
EA GAMES » 29,99 € » 1-40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Batallas muy espectaculares y fieles a la trilogía clásica, aunque ofrece poco contenido y no hay modo Campaña. NOTA 88

SUPERHOT VR
SUPERHOT TEAM » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura. NOTA 79

TITANFALL 2 — DISCO
EA GAMES » 39,95 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador. NOTA 87

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER — DISCO
BETHESDA » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente. NOTA 90

VELOCIDAD

ASSETTO CORSA — DISCO
505 GAMES » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles. NOTA 90

DIRT 4 — DISCO
CODEMASTERS » 59,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un enorme juego de rally con una soberbia mezcla de los conceptos de *DiRT Rally* y *DiRT 3*. Colin McRae es inmortal. NOTA 92

DRIVECLUB VR — DISCO
SONY » 39,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje. NOTA 80

F1 2017 — DISCO
CODEMASTERS » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una magnífica propuesta destinada a que los seguidores de la F1 disfruten al máximo delante de la consola. NOTA 82

MICRO MACHINES WORLD SERIES — DISCO
CODEMASTERS » 29,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Las carreras en miniatura de siempre, modernizadas. No cuaja del todo en su modernización, pero mantiene la diversión. NOTA 75



MOTOGP 17 — DISCO
MILESTONE » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El juego oficial del campeonato, está ya un poco obsoleto. Es casi igual al del año pasado y precisa pasar por el taller. NOTA 70

PROJECT CARS 2 — DISCO ¡Nuevo!
BANDAI NAMCO » 69,99€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género. NOTA 90



WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años. NOTA 90



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Dragon Quest XI** (N) — PS4 · SQUARE ENIX · ROL



El estreno de *Dragon Quest XI* ha sido un éxito absoluto en Japón, país en el que también triunfa la nostalgia... y *Minecraft*.

2. **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** (N) — PS4 · ACTIVISION · PLATAFORMAS
3. **Mega Man Legacy Collection 2** (N) — PS4 · CAPCOM · ACCIÓN / PLATAFORMAS
4. **Gundam Versus** (↓) — PS4 · BANDAI NAMCO · ACCIÓN
5. **Minecraft** (=) — PS VITA · MOJANG · SANDBOX

EE.UU.

1. **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** (=) — PS4 · ACTIVISION · PLATAFORMAS



Y es que la nostalgia es un valor seguro, como demuestra la lista de éxitos norteamericana. La nostalgia... y *GTA V*.

2. **Mega Man Legacy Collection 2** (N) — PS4 · CAPCOM · ACCIÓN / PLATAFORMAS
3. **Grand Theft Auto V** (=) — PS4 · ROCKSTAR · AVENTURA DE ACCIÓN
4. **MLB The Show 17** (↑) — PS4 · SONY · DEPORTIVO
5. **Overwatch GOTY** (↓) — PS4 · BLIZZARD · SHOOTER

EUROPA

1. **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** (=) — PS4 · ACTIVISION · PLATAFORMAS



En el Viejo Continente también triunfan los valores seguros. Otro ejemplo es *Fallout 4*, un GOTY irresistible.

2. **Grand Theft Auto V** (=) — PS4 · ROCKSTAR · AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Fallout 4 GOTY** (N) — PS4 · BETHESDA · ROL
4. **Horizon: Zero Dawn** (↓) — PS4 · SONY · AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Doom** (↑) — PS4 · BETHESDA · SHOOT'EM UP

MÁS QUE JUEGOS



» Merchadising *Destiny 2*

www.game.es | Varios precios

Destiny 2 es sin duda uno de los juegos de la temporada. Y si tu pasión por él va más allá de la pantalla, te alegrará saber que en Game hay muchísimo merchandising del juego, desde las inevitables figuras Funko Pop hasta tazas, cubiteras, llaveros, abrebotellas...



» Nuevos sets La LEGO Ninjago Película

www.lego.es | Varios precios

Si habéis visto ya "La LEGO Ninjago Película", seguro que también le estáis dando a su videojuego (comentado en este mismo número). Pero si todavía tenéis ganas de más, en vuestro punto de venta habitual tenéis los distintos sets recreando diferentes escenarios y escenas de la peli.

DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME



Los vendidos PS Vita


Need for Speed vuelve a lo más alto.

1. NFS: Most Wanted 2012 (↑)
2. Danganronpa V3: KK (N)
3. Ys VIII: Lacrimosa of DANA (N)
4. Minecraft (=)
5. LEGO Marvel Vengadores (↓)
6. LEGO Star Wars: Ep.VII (↓)
7. Tetris Ultimate (↓)
8. LEGO Ninjago: Nindroids (↓)
9. J-Stars Victory Vs+ (↑)
10. God Eater 2: Rage Burst (↑)


Ys VIII: Lacrimosa of DANA ha entrado fuerte.

ACCIÓN



AOT: WINGS OF FREEDOM — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Una recreación muy digna de uno de los mejores manganime del momento. Divertido, gratificante y espectacular. NOTA 80

BATTLEZONE PS VR
» REBELLION » 39,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un futurista juego de acción para PS VR que disfrutarás si no te marea y juegas con tres amigos en cooperativo. NOTA 73

DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA 89

DIABLO III: ETERNAL COLLECTION — DISCO
» BLIZZARD » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Rol de acción de gran calidad que ha mejorado con el tiempo gracias a todos los añadidos y expansiones de esto años. NOTA 91

DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
» OMEGA FORCE » 59,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga. NOTA 89

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 44,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA 78

ELITE DANGEROUS — DISCO
» FRONTIER » 49,99 € » MMO » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un gran juego espacial que se toma muy en serio su condición de simulador, con todo lo bueno y malo que conlleva. NOTA 80

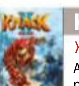
FOR HONOR — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido. NOTA 77

GHOST RECON: WILDLANDS — DISCO
» UBISOFT » 69,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
En cooperativo tiene un gran potencial, pero en solitario acusa sus errores y no convence como nos habría gustado. NOTA 82

GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 59,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar. NOTA 91

GUACAMELEE! SUPER TURBO CHAMP. ED.
» DRINKBOX » 13,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA 89

HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86



KNACK II — DISCO
» SONY » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos lo públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar. NOTA 80

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3 — DISCO
» NAMCO BANDAI » 29,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA 86

RAIDERS OF THE BROKEN PLANET — ¡Nuevo!
» MERCURY STEAM » GRATIS » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un original juego de acción, con un multijugador único que supone un soplo de aire fresco. Cada campaña a 9,99 €. NOTA 83

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA 92

RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE — DISCO
» SONY » 59,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
En este deporte futurista pilotamos enormes mechas. Rápido y divertido, es uno de los mejores juegos de PS VR. NOTA 79

SNIPER ELITE 4 — DISCO
» BADLAND » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ser un francotirador divierte, pero la apuesta por niveles abiertos le resta elementos estratégicos y lo hace menos único. NOTA 78

SUNDERED
» TUNDER LOTUS » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Aventura de precioso diseño, que mezcla con acierto acción, plataformas y puzles, aunque nos obliga demasiado a repetir. NOTA 81

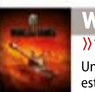
THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA 91

THE SURGE — DISCO
» DECK 13 » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura, al estilo *Souls* pero futurista y con gratas novedades. La dirección artística y el diseño de niveles fallan. NOTA 79

TOUKIDEN 2 — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha. NOTA 86

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte. NOTA 71

WARRIORS ALL-STARS — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Los amantes del musou se lo pasarán en grande repartiendo mamporros a diestro y siniestro y reclutando personajes. NOTA 75



WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia. Pagues a posteriori o no, debes probarlo. NOTA 85

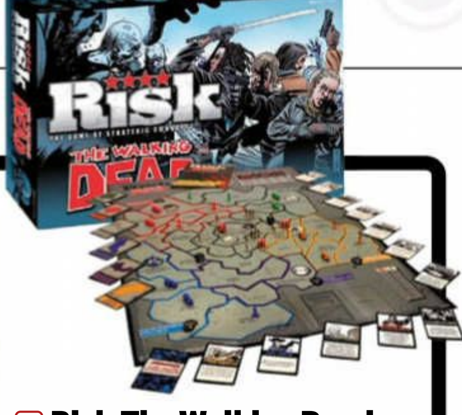
Camiseta South Park



www.merchandisingplaza.es
Varios precios

Aunque no nos haya llegado a tiempo para analizarlo en este número, el 17 de octubre llega a las tiendas *South Park: Retaguardia en Peligro* y nada mejor que recibirlo con esta camiseta puesta o con cualquiera de las que encontraréis en esta web, que también tiene llaveros, tazas, posavasos...

Risk The Walking Dead



www.game.es 39,99 euros

El 23 de octubre se estrena la octava temporada de "The Walking Dead", con 16 capítulos divididos en dos bloques de ocho con un "descanso" entre medias. Para que la espera entre capítulo y capítulo no se haga muy larga, tenéis su Risk "temático".

DEPORTIVOS




EVERYBODY'S GOLF — DISCO
SONY » 39,99 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea.
NOTA 80

FIFA 18 — DISCO ¡Nuevo!
EA SPORTS » 69,99€ » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es muy continuista, en contraste con el subidón del año pasado, pero sigue siendo el juego de fútbol más completo.
NOTA 87

NBA 2K18 — DISCO ¡Nuevo!
2K SPORTS » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
En la cancha es imbatible, el mejor juego de basket de la historia: jugabilidad, gráficos, modos de juego...
NOTA 92

PES 2018 — DISCO
KONAMI » 59,99 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Apenas tiene fichajes, pero sus partidos resultan divertidos y tiene algunas licencias con tirón (aunque le falten otras).
NOTA 82



ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION
PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC.
NOTA 83



STEEP
UBISOFT » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido.
NOTA 81

PLATAFORMAS



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO
ACTIVISION » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día.
NOTA 87

MALDITA CASTILLA EX
ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio.
NOTA 86

ROGUE LEGACY
CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".
NOTA 86

SONIC MANIA
SEGA » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es Sonic en estado puro. Los elementos clásicos siguen funcionando y los nuevos no desentonan en absoluto.
NOTA 90

WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP
SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar.
NOTA 82

YOOKA-LAYLEE — DISCO
TEAM 17 » 34,99€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas de los de toda la vida. Con él, os sentiréis como si volvierais a los 90, con *Banjo-Kazooie, Spyro*...
NOTA 87

ESTRATEGIA



SHADOW TACTICS — DISCO
DAEDALIC ENT. » 39,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Infiltración y táctica en el Japón feudal que recuerda a *Commandos*. Si este tipo de juegos te gustan, te atrapará.
NOTA 81

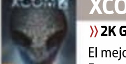
THE ESCAPISTS 2 — DISCO
TEAM 17 » 29,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Los jugadores más pacientes (o cabezones) lo van a pasar en grande: escapar de la cárcel nunca fue más divertido.
NOTA 80



TROPICO 5 — DISCO
KALYPSO » 29,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro.
NOTA 81



VALHALLA HILLS DEFINITIVE ED. — DISCO
KALYPSO » 39,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un gran juego de estrategia, bien adaptado a PS4 y con los DLC de PC. Nos hubiera gustado más con gráficos "realistas".
NOTA 71



XCOM 2 — DISCO
2K GAMES » 49,99€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches.
NOTA 90

VARIOS





LEGO WORLDS — DISCO
WARNER » 29,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador.
NOTA 84

STARDEW VALLEY — DISCO
505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu rimo.
NOTA 85

REZ INFINITE — DISCO
SEGA » 29,99 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
A la inolvidable creación de Tetsuya Mizuguchi le sienta de lujo el visor de PS VR. Eso sí, es corto y su precio es elevado.
NOTA 84

THE WITNESS
THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional.
NOTA 90

THUMPER — DISCO
DROOL » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un peculiar juego musical que no parece muy atractivo, pero te atrapa cuando te pones PS VR y el escarabajo echa a correr.
NOTA 78

PARA LEER Y ESCUCHAR

1 Rompecabezas

www.heroesdelpapel.com
22€



Marçal Mora (más conocido en el mundillo por su apodo Retromaquinitas), recoge en su libro "Rompecabezas: Cinco Décadas de Videojuegos y Puzles" más de 160 reseñas de juegos de este género con un concienzudo trabajo de contextualización.

2 Nier Automata BSO

store.eu.square-enix.com/eu 62,95€

Ya podéis encargar, en exclusiva en la web de Square Enix, la BSO de *Nier Automata*. 4 discos de vinilo con una serie de pistas seleccionadas por el compositor de la serie, Keiichi Okabe, además de ilustraciones de Sui Ishida, el dibujante de Tokyo Ghoul.



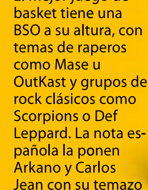
3 Comic Overwatch La Búsqueda

comic.playoverwatch.com
Gratis

Ya puedes leer en su web oficial la nueva entrega del cómic digital de *Overwatch* titulado La Búsqueda (con éste van quince). Dibujado por Kate Niemczyk y con guión de Andrew Robinson y Joelle Sellner. Y traducido.

4 BSO NBA 2K18

open.spotify.com
Gratis



El mejor juego de basket tiene una BSO a su altura, con temas de raperos como Mase u OutKast y grupos de rock clásicos como Scorpions o Def Leppard. La nota española la ponen Arkano y Carlos Jean con su temazo "Última Jugada".



5 De Sombras y Bestias

www.heroesdelpapel.com
20€



De la mano de Yorda, a lomos de Agro o siguiendo los pasos de Trico: en "De Sombras y Bestias: La Travesía de Team Ico", Mariela González y Daniel Matas hacen un análisis íntimo y personal de toda la obra de Fumito Ueda. Muy recomendable.

PS4 | UBISOFT MONTREAL | AVENTURA DE ACCIÓN | 27 DE OCTUBRE

El guerrero Bayek está a punto de embarcarse en una trepidante aventura, que aspira a ser la entrega más grandiosa de toda la saga *Assassin's Creed.*

Assassin's Creed Origins

ASÍ ES LA AVENTURA **MÁS INMENSA** DE LOS ASSASSINS

Escuchad un momento: ¿lo oís? Es la llamada del Antiguo Egipto, cada vez más cercana con el inminente lanzamiento de *Assassin's Creed: Origins*. Pronto podremos conocer la historia de Bayek, el primer Assassin, en una aventura ambientada en el año 49 antes de Cristo, y en la que jugarán un papel fundamental personajes históricos como Julio César, Cleopatra o Ptolomeo. Hemos podido jugar a una versión casi definitiva del juego y estas son nuestras impresiones.

La nueva entrega de *Assassin's Creed* quiere redefinir la saga, pero manteniendo sus señas de identidad. Dos enfoques que hemos podido constatar al jugarlo: todo es más épico, grandioso y "apabullante" . El gigantesco mapeado de *Origins* (el mayor de toda la serie) abarca prácticamente toda la extensión del Egipto de la época. Podemos ir donde queramos y hacer lo que deseemos, desde completar "quests" que hacen avanzar la trama, a infinidad de misiones secundarias. Cada reto requiere un nivel de experiencia concreto, al estilo de juegos como *The Witcher 3*. En cuanto a las misiones en si, aquí sí que notamos las semejanzas con otros capítulos de la saga: sincronización con atalayas, zonas a conquistar (en esta ocasión campamentos romanos) y, cómo no, las clásicas misiones "de recados". Por suerte la variedad es la norma en *Origins*: además de estos desafíos también disfrutamos de circos de lucha, misiones de investigación, carreras, pirámides repletas de tesoros y puzles y un completo sistema de caza, basado en el rico ecosistema del juego. En todas las misiones pudimos poner a prueba el sistema de combate, mucho más elaborado y que nos ha recordado a los juegos de rol más recientes (incluyendo "armas legendarias" difíciles de conseguir). En lo visual *Assassin's Creed: Origins* es sencillamente espectacular, con unos escenarios no sólo inmensos, sino también variados y llenos de vida. El único "pero" que le encontramos son los modelos de los personajes secundarios, algo "flojetes", y que siguen siendo la asignatura pendiente de esta saga.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

AC Origins es un derroche visual y también jugable, transmitiendo esa sensación tan agradable de libertad y variedad de las grandes aventuras del género. Esperemos que esté a la altura de esas sensaciones iniciales y que sirva para revitalizar la saga.



El arco será una de las armas más versátiles de Bayek, sobre todo en momentos de sigilo.





La relación entre Bayek y su esposa Aya (ambos Assassins) será clave en el argumento.

SE PARECE A...

A la hora de dar forma a un nuevo comienzo para la saga, se han mantenido elementos clave de anteriores *Assassin's Creed*. Pero *Origins* también toma referencias y elementos de otras grandes aventuras de PS4, como *Horizon* o *The Witcher III*.

HORIZON: ZERO DAWN

Esta genial aventura se ha convertido no solo en uno de los juegos del año, sino también en un buque insignia de PS4.

THE WITCHER III

Geralt de Rivia protagoniza uno de los RPG más ambiciosos, emocionantes y bellos de los últimos tiempos.

Todo el antiguo Egipto va a estar a nuestro alcance en el mapa más grande de la saga.

Las primeras horas de juego de *Origins* dejan claro que va a ser el título más ambicioso de toda la serie *AC*.

VÁMONOS DE CAZA POR EL ANTIGUO EGIPTO

La fauna de *Assassin's Creed: Origins* abarcará desde pacíficos pelícanos hasta temibles hipopótamos; pasando por leones, cocodrilos, serpientes... Darles caza se traducirá en puntos de experiencia y mejoras para nuestro equipamiento. Habrá zonas dominadas por una especie concreta, y acabar con el líder de la manada nos proporcionará recompensas. Cada animal exigirá una estrategia distinta si queremos "liquidarlo".

■ *Star Wars Battlefront II* promete ser mucho más completo que su predecesor, ofreciéndonos mucho más contenido multijugador y un modo Historia para un jugador.

PS4 | DICE/CRITERION/MOTIVE (EA) | SHOOTER | 17 DE NOVIEMBRE

Star Wars Battlefront II

LA GUERRA DE LAS GALAXIAS, AHORA CON CONTENIDO

Star Wars recibirá una nueva entrega de la saga *Battlefront* tras un reinicio, el de 2015, que fue bastante tibio. Aquel juego hizo muchas cosas bien, como ofrecer un apartado técnico brutal, pero la escasez de contenidos y la abundancia de DLC de pago hizo que muchos se bajaran del X-Wing en marcha. Y eso por no hablar de la ausencia de modo campaña, que fue uno de sus mayores lastres.

Electronic Arts ha tomado nota de las críticas y nos va a traer una secuela que promete ofrecernos cataratas de contenido y, por fin, una historia para un jugador. Nosotros ya hemos jugado a la beta multijugador y, de momento, parece que las mejoras serán muchas. Para empezar, disfrutaremos de contenido de la saga original, de las precuelas y de las secuelas. Además, la política de DLC se ha borrado del mapa de la Galaxia y todos los contenidos serán gratuitos. Eso sí, nos hemos encontrado con el ya sempiterno sistema de recompensas en forma de cofres, que nos otorgan distintos objetos de personalización y mejoras que podremos comprar con moneda del juego o con dinero real, algo que puede hacer que las victorias se inclinen del lado de los que pasen por caja. Lo que más nos ha gustado es el sistema de clases, que nos permite escoger entre cuatro: oficial, asalto, soldado pesado y especialista (francotirador). En la beta hemos probado el modo Ataque (el más equilibrado y que nos invitará a capturar un artefacto rival), el modo Asalto de Cazas Estelares (unas espectaculares batallas de naves a los *Rogue Squadron*), Asalto Galáctico (la clásica batalla campal para 40 jugadores con naves y héroes) y el modo Arcade, en el que debemos superar distintos desafíos jugando solos o en compañía de un amigo a pantalla partida. Sí, aún debemos probar el modo historia para valorar el conjunto, pero, por ahora, todo parece más variado, entretenido y, sobre todo, hay mucho más contenido disponible pese a que los tiroteos nos siguen pareciendo algo toscos y "casual".

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

DICE nos ofrece, en esta beta multijugador, una gran cantidad de modos de juego que no son más que una pequeña muestra de lo que será el juego final. A falta de probar el modo Historia, este nuevo multijugador parece más profundo y variado que el original.





UN SISTEMA DE MEJORAS QUE LEVANTARÁ POLÉMICA

El sistema de clases nos ha encantado y el hecho de poder obtener mejoras para cada tipo de clase tiene su punto y nos permite personalizar nuestro estilo de juego mucho más que en la pasada entrega. El problema es que conseguimos las tarjetas de mejora al abrir distintos cofres, que podemos comprar con dinero del juego o con dinero real, estableciendo micropagos que podrían convertirse en un "pay-to-win".



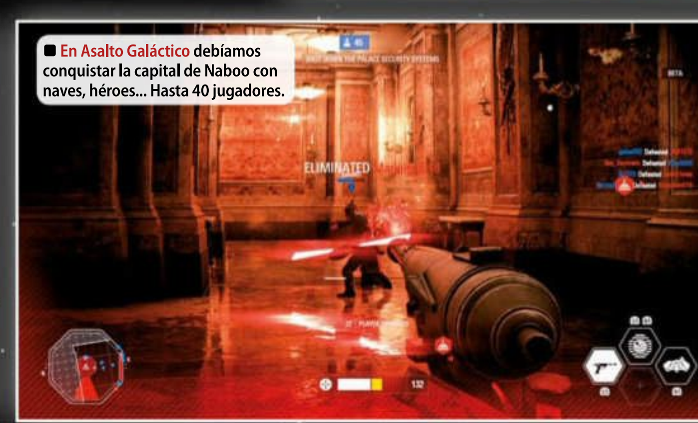








En el modo Arcade debemos superar desafíos, como acabar con decenas de enemigos en un tiempo determinado.



En Asalto Galáctico debíamos conquistar la capital de Naboo con naves, héroes... Hasta 40 jugadores.



En el modo Ataque teníamos que recuperar un artefacto y trasladarlo hasta otra zona del mapa o evitarlo.

***Star Wars Battlefront II* tiene un aspecto gráfico imponente. Ya sólo falta que el modo Historia esté a la altura para asegurar que tendremos juegazo.**

SE PARECE A...

Esta entrega también apostará por un modo campaña para un jugador, pero el online también será clave y su modo estrella serán las batallas multitudinarias para 40 jugadores.



BATTLEFIELD 1

En este shooter ambientado en la Primera Guerra Mundial nos enfrentamos en combates multitudinarios con varios objetivos.



PLANETSIDE 2

Si lo que quieres son batallas espaciales realmente multitudinarias *Planetside 2* es tu juego. Pueden luchar más de 300 jugadores.



La Segunda Guerra Mundial volverá por todo lo alto a la nueva entrega de la saga. El conflicto estará representado con gran detalle y contará con un gran rigor histórico.

Call of Duty WWII

LA GUERRA **VUELVE A SUS ORÍGENES**

La Segunda Guerra Mundial volverá a estallar en la próxima entrega de *Call of Duty*. Después de varios juegos ambientados en la "guerra moderna", la saga volverá a sus inicios y nos situará en algunas de las zonas más "calientes" de la Europa de 1944 y 1945. Allí viviremos de primera mano confrontaciones históricas, como el desembarco de Normandía o la batalla de las Ardenas, que mostrarán un gran realismo gracias a la minuciosa labor de documentación llevada a cabo por Sledgehemmer Games, responsables también de *CoD: Modern Warfare 3* y *Avanced Warfare*.

La campaña, que promete ser espectacular, estará protagonizada por Ronald "Red" Daniels, un joven recluta de la Primera División de Infantería, por lo que viviremos sus acontecimientos desde el bando de los Aliados. Como novedad, se eliminará la regeneración automática de salud (habrá que usar botiquines), y no faltarán a la cita las armas y vehículos más icónicos del conflicto, como los acorazados Panzer o las lanchas de desembarco Higgins. Por su parte, el modo multijugador también estrenará un gran número de novedades, siendo las más importantes el nuevo modo Guerra, en el que los jugadores deberán defender o atacar sus bases por equipos, y Cuartel General, un punto de encuentro en el que será posible organizar partidas 1 vs 1 o realizar maniobras de tiro para obtener XP. Para completar su oferta online, el modo cooperativo Nazi Zombies nos enfrentará, como ya es tradición en la saga, a hordas de muertos vivientes. Eso sí, en esta ocasión la experiencia se apoyará más que nunca en el terror y en los sucesos paranormales, por lo se desmarcará de todo lo visto anteriormente. Un apartado técnico espectacular (atención al brutal realismo de los rostros) pondrá la guinda a la entrega más ambiciosa de la serie en los últimos años. Muy atentos, porque WWII va a dar mucha, mucha guerra.

» **PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE**

La vuelta de la Segunda Guerra Mundial nos parece un acierto, y la campaña apunta a ser realmente épica. Por otro lado, las novedades en el modo multijugador parece que conseguirán revitalizar su algo estancada fórmula.









La intensidad de las batallas será enorme, y nos permitirán pilotar diferentes vehículos.

El modo Nazi Zombies apostará por el terror en sus partidas cooperativas.

La crudeza y el compañerismo en un conflicto de la talla de la Segunda Guerra Mundial será uno de los ejes principales de la historia.

SE PARECE A...

BATTLEFIELD 1

Está ambientado en la Primera Guerra Mundial, pero las batallas online de este título no tienen rival a día de hoy.

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

Acabar con hordas de nazis en una SGM alternativa es nuestro objetivo en este frenético shooter, en el que manda la acción.

PS4 | 2K GAMES | LUCHA | 17 DE OCTUBRE

WWE 2K18

MÁS Y MEJOR **WRESTLING**

La lucha libre profesional volverá al ring de PS4 con la nueva edición del simulador de 2K Games. Lejos de ser una mera actualización de contenido, esta entrega buscará ofrecer una experiencia totalmente nueva y, sobre todo, mucho más profunda y espectacular.

El uso de un nuevo motor gráfico, que por fin se desmarcará del utilizado en PS3, logrará que el realismo de los combates sea enorme. A esto contribuirá también la inclusión de la división de marcas, un nutrido plantel de luchadores y varias mejoras en el control, como la posibilidad de zafarse de un agarre machacando el botón círculo. En lo referente a modos de juego, *WWE 2K18* mantendrá todas las opciones de anteriores entregas y, como novedad principal, ofrecerá un renovado modo Mi Carrera. De nuevo, en esta modalidad tendremos que llevar a un luchador novato hasta lo más alto, pero ahora ofrecerá muchas más posibilidades fuera del cuadrilátero: elegir entre ser un "hombre de empresa" o el "favorito de los fans", o incluso negociar con el mismísimo Vince Mahon, serán solo algunas de las interesantes acciones que podremos realizar.

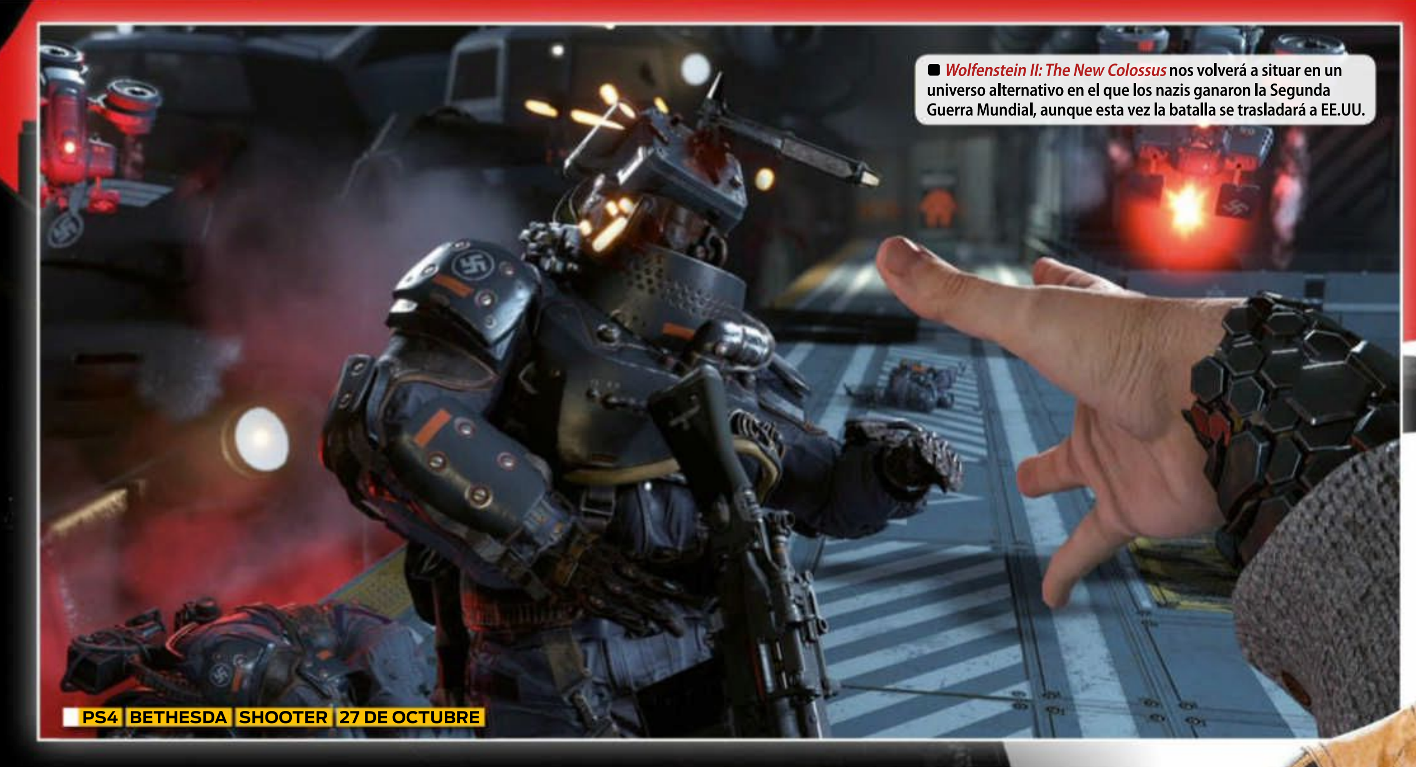
» SE PARECE A...: **WWE 2K17**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



El apartado técnico lucirá mucho mejor que en la edición del año pasado, sobre todo en lo referente al modelado de los luchadores y la iluminación.



El modo Mi Carrera se expandirá para crear una experiencia mucho más completa, en especial en la historia de nuestro luchador fuera del ring.



Wolfenstein II: The New Colossus nos volverá a situar en un universo alternativo en el que los nazis ganaron la Segunda Guerra Mundial, aunque esta vez la batalla se trasladará a EE.UU.

Wolfenstein II: The New Colossus

EL REGRESO DEL **MATA-NAZIS,** PADRE DE LOS SHOOTERS MODERNOS

Mucho antes del nacimiento de *Call of Duty*, *Battlefield* , *Medal of Honor* o *Brothers in Arms*, el "deporte" electrónico de matar nazis ya causó furor a principios de los 90 con *Wolfenstein 3D*, el juego que cambiaría para siempre el mundo de los shooters. Bethesda, que últimamente está rescatando viejos clásicos de los disparos, como hizo con el sensacional *DOOM*, recuperó la saga en 2014 con *The New Order*, que nos devolvió a los orígenes adrenalínicos y arcade de *Wolfenstein*.

Nuestro héroe, B.J. Blazcowicz, tendrá que volver a la acción para salvar a los EE.UU. de la invasión nazi. En concreto, viajaremos hasta Nueva Orleans, donde Blazcowicz tratará de ponerse en contacto con la resistencia local eliminando a hordas de Übersoldatten por el camino. El arsenal del que dispondremos será salvaje. Además de nuestro querido laserkraftwerk o la novedad de poder utilizar dos armas distintas en cada mano para adaptarnos a todo tipo de situaciones rápidamente, también podremos mejorar las armas con todo tipo de efectos de fragmentación, silenciadores, etc... El escenario también será fundamental como arma, ya que tendremos que aprovechar zonas con electricidad, coches que podremos hacer explotar, zonas altas desde las que ganar ventaja sobre los enemigos, etc...
Y sí, ya os avisamos, el juego tendrá una dificultad bastante exigente. Blazco, además, tendrá un árbol de habilidades con tres grandes ramificaciones: sigilo, caos y táctica, que mejorarán nuestras opciones según nuestro estilo de juego sea más de infiltración, de tiro limpio o de usar el entorno a nuestro favor. Durante nuestra partida hicimos mucho más que pegar tiros, como montarnos encima de un Panzerhund (los perros robot) para arrasar con todo o disfrutar de las numerosas y largas escenas de vídeo que cuentan la historia. Y todo con un salto gráfico bestial gracias al motor id Tech 6.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

La nueva entrega de la saga mantiene todas las virtudes de *The New Order* (una genial mezcla de tiros, historia e inteligente diseño de niveles) sumando una ambientación mucho más atractiva y un salto gráfico más que evidente.







El motor gráfico id Tech 6 nos ofrecerá un acabado técnico realmente espectacular.

La resistencia en EE.UU. se encargará de ayudar a nuestro héroe en su lucha contra los nazis.

El estilo arcade de los tiroteos, con adrenalina pura, será una vez más la clave jugable de *Wolfenstein.*

Nuestro héroe, B.J. Blazkowicz, volverá a la carga en su lucha contra los nazis, pero esta vez en suelo americano.

SE PARECE A...

DOOM (2016)

Otro de los padres del género regresó en 2016 recuperando lo mejor de los 90 y adaptándolo a los tiempos que corren.

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

Bethesda ya empezó a recuperar la jugabilidad de los shooters clásicos con esta nueva entrega de la saga *Wolfenstein.*

PS4 | RECO TECHNOLOGIES | ESTRATEGIA | 25 DE OCTUBRE

Numantia

UNA DE ROMANOS...

La estrategia por turnos no se prodiga precisamente en PS4, aunque en ocasiones nos llegan más que interesantes exponentes del género, como este *Numantia*, que está siendo desarrollado por del estudio madrileño RECO, con el apoyo de PlayStation Talents.

***Numantia* nos va a permitir revivir** la guerra entre celtíberos y romanos por el control de la península ibérica, recreando algunas de sus batallas más importante y con la participación de personajes históricos, como el héroe numantino Caro. El juego nos ofrecerá dos campaña distintas según el bando que elijamos, aunque los pilares del desarrollo serán siempre los mismos. Por un lado, tendremos que gestionar nuestros recursos en la base (cumplir diferentes retos y tomar decisiones...), y por otro nos tocará derrotar al rival en combates por turnos en los que desplazaremos nuestras tropas como por un tablero. Manejaremos a 25 unidades reales, (cada una con sus características únicas), entre las que habrá desde soldados rasos a héroes que podrán decantar la victoria de su lado sólo con su presencia. Y todo, por supuesto, con una gran base histórica como apoyo.

» SE PARECE A...: **X-COM 2**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



Desde nuestra base, un campamento romano o la propia Numancia según el bando elegido, tendremos que gestionar nuestros recursos y tropas.



Cada tipo de unidad tendrá sus fortalezas y debilidades y de nuestra astucia depende saber sacarles partido. Todo controlado con el DualShock 4.



Need for Speed regresará con una nueva entrega de mundo abierto, con ciclo día/noche, sistema de clima dinámico y sin la obligación de conectarnos online.

PS4 | GHOST GAMES (ELECTRONIC ARTS) | VELOCIDAD | 10 DE NOVIEMBRE

Need for Speed: Payback

LA SAGA PLANEA SU **VENGANZA** CON UNA ENTREGA QUE NO SERÁ ONLINE

La pasada entrega de la saga *Need For Speed* tenía sus puntos fuertes, como un mundo abierto muy resultón y un apartado gráfico bastante imponente. Sin embargo, le llovieron los palos por obligarnos a estar conectados online de forma permanente, lo que provocaba ciertos problemas técnicos, y por ofrecer carreras que sólo se producían desde el atardecer al amanecer, dándole a toda la aventura un toque demasiado sombrío que resultaba cansino.

En Ghost Games han tomado nota de las críticas. Para empezar, podremos disfrutar del juego, en su versión para un jugador, sin necesidad de conectarnos a Internet. También tendrá un ciclo día/noche que ofrecerá mucha más variedad, así como clima dinámico que afectará a la conducción de los vehículos. Otra gran novedad será que, por primera vez en la saga, podremos pilotar fuera del asfalto, en zonas de hierba y tierra. Lo mejor es que conducir en estas superficies será más difícil que hacerlo sobre pavimento, por lo que habrá que pensar muy bien si queremos tomar un atajo fuera de la carretera teniendo en cuenta que el posible ahorro de tiempo se podría volver en nuestra contra.

El juego estará ambientado en la región ficticia de Fortune Valley, que nos ofrecerá desde ciudades hasta zonas rurales al estilo de Colorado. Nos pondremos en la piel de tres protagonistas (Tyler, Mac y Jess), cada uno con sus propias habilidades al volante. Siguiendo la estela de títulos como *GTA V*, en las misiones "blockbuster" iremos pasando el control de uno a otro ofreciéndonos una experiencia muy peliculera. El control, por su parte, seguirá la línea arcade de la saga, aunque con ligeros toques de simulación en cuestiones como la conducción en tierra o bajo lluvia que prometen ser un soplo de aire fresco para *NFS*.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Esta nueva entrega de la saga promete ofrecernos todo lo que estábamos esperando, desde un apartado técnico espectacular hasta la eliminación de la conexión online permanente, la vuelta del "tuning" o las nuevas carreteras de hierba y tierra.



El catálogo de coches a nuestra disposición será el más amplio y variado en la historia de la saga.





Las repeticiones de las colisiones, que hará que las persecuciones sean muy peliculeras, se podrán desactivar.

» EL REGRESO DEL "TUNING" MARCA DE LA CASA

Tendremos cinco clases de coche distintas: carrera, derrape, todoterreno, aceleración y escape. Todos los bólidos, además, serán totalmente personalizables, desde elementos puramente estéticos como ponerle un neón hasta cuestiones de motor, caja de cambios, neumáticos, etc... para ganar algo de ventaja en las carreras. Eso sí, antes habrá que reunir piezas explorando su mundo abierto y ganando carreras.





■ Al terminar las misiones escogeremos entre tres cartas con distintas mejoras, como velocidad, caja de cambios,...



Ghost Games ha tomado nota de las críticas y corregirá los errores de la pasada entrega, como acabar con el online permanente.

■ La personalización de los coches, el "tuning" de toda la vida, será parte fundamental del desarrollo.





» SE PARECE A...

Aunque la propuesta de persecuciones policiales y carreras urbanas es casi patrimonio exclusivo de los *Need for Speed*, también encontramos títulos con mecánicas en común.



THE CREW

También se trata de un gigantesco mundo abierto (sólo online) y sigue la línea de carreras callejeras y bandas de la saga *NFS*.



ROAD RAGE

Aunque aquí conducimos motos, sí que disponemos de un enorme mundo abierto y golpear a los rivales también resulta clave.

El universo de Tolkien en PlayStation

El estreno de la trilogía de películas de *El Señor de los Anillos* trajo la obra de Tolkien a las consolas de Sony. Repasamos todos los títulos de una saga que, como el Anillo Único, perdura a través del tiempo.

La saga de "El Señor de los Anillos" había tenido diversas adaptaciones al videojuego, pero desde mediados de la década de los 90 cae en el olvido. Hizo falta un gran acontecimiento para que la historia volviera a las consolas: la llegada en 2001 de las adaptaciones cinematográficas, realizadas por Peter Jackson. Tres auténticas superproducciones que causaron expectación en todo el mundo, y las editoras de videojuegos no dudaron en abalanzarse sobre los derechos de la obra. Dos compañías se hicieron con la exclusiva: Sierra Entertainment y Electronic Arts. Ambas libraron una carrera contrarreloj por publicar sus respectivos juegos en PlayStation 2, para que llegasen en los meses inmediatamente previos al estreno de la segunda entrega de las películas: "Las Dos Torres".

Sierra se adelantó a Electronic Arts por apenas un mes, editando en septiembre de 2002 *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*. Un proyecto que empezó como RPG, pero que se convirtió en una aventura de acción para hacerlo más accesible. La mejor baza de este juego (basado en el libro y no en las películas) es su extrema fidelidad a la obra original, con diálogos extraídos directamente de sus páginas, o detalles como los 200 escalones exactos en la entrada de las Minas de Moria. Una lástima que el resto del juego no estuviese tan cuidado: *La Comunidad del Anillo* era tedioso, repetitivo y visualmente "basto". Pese a vender más de un millón de copias, Sierra canceló los planes de realizar dos secuelas. Volvería a probar suerte en PS2 con *El Hobbit* (2003), un juego basado en el libro del mismo nombre. Con un tono más desenfadado, *The Hobbit* trataba de adaptar la fórmula de la saga *Zelda*, con resultados "flojers". Vendió menos incluso que *La Hermandad del Anillo*, y supuso el fin de la relación entre Sierra y Tolkien.

Volvamos a 2002, en plena "guerra" entre Sierra y Electronic Arts. EA poseía los derechos de adaptación de las películas, y decidieron sacarles el mejor partido. Para *Las Dos Torres* (2002, PS2) colaboraron con el equipo responsable de las películas, llegando incluso a contar con Viggo Mortensen para que reprodujera en estudios los movimientos de Aragorn.

Los primeros juegos basados en Tolkien

Muchos años antes de que llegase el "boom" de las películas, las obras de Tolkien ya habían sido adaptadas a los videojuegos. El primer de ellos fue *The Hobbit* (1982), para ordenadores de 8 bits; y en 1992 llegaría el primer juego para consolas: *The Lord of the Rings*, para Super Nintendo.

Los títulos que no vieron la luz

A lo largo de casi dos décadas era inevitable que algún juego se quedase "en el tintero". Es el caso de *TLOTR: The Treason of Isengard*, un juego de acción para PS2, y de *ESDLA: El Concilio Blanco*, un RPG para PS3 que sería sustituido por *ESDLA: La Conquista*.

Los estudios responsables

En los 15 años de juegos de Tolkien para las consolas de Sony, han sido varios los estudios encargados de esta labor. Muchos de ellos han desaparecido, mientras que otros han continuado con la tarea de crear juegos basados en *El Señor de los Anillos*.



Monolith
Responsables de devolver la saga a lo más alto gracias a *Sombras de Mordor* y su reciente secuela, *Sombras de Guerra*.



Visceral Games
Durante la época en que se llamaba EA Redwood Shores, este estudio americano creó el notable *ESDLA: La Tercera Edad*.



Pandemic
Este estudio, ya desaparecido, adaptó a la saga el estilo de su *Star Wars: Battlefront* con *ESDLA: Conquista*.



Traveller's Tales
Suyos son los dos juegos más desenfadados de la saga: *LEGO El Señor de los Anillos* y *LEGO El Hobbit*.



La obra de Tolkien cuenta con grandes juegos originales como *Sombras de Guerra*, adaptaciones como *El Retorno del Rey* o las divertidas parodias de LEGO.

El esfuerzo valió la pena: se vendieron 4 millones de copias de *Las Dos Torres* en PS2. Tampoco le fue mal a su secuela, *El Retorno del Rey* (2003, PS2), que superó los 3 millones de copias vendidas. EA repetiría en PS2 con *La Tercera Edad* (2004), también basado en las "pelis" pero con nuevos héroes y jugabilidad a lo *Final Fantasy X* (2001). El cambio no convenció y el juego no superó el medio millón de copias vendidas. Esto no desanimó a Electronic Arts, que en 2005 consigue los derechos de adaptación tanto de libros como de películas. EA sacaría "jugo" a la licencia con una serie de títulos, incluyendo dos para las consolas de Sony. *El Señor de Los Anillos: Tácticas* (2005) fue un juego bastante "apañado" para PSP, pero con unas ventas irrisorias. El otro título sería *El Señor de Los Anillos: La Conquista* (2009), un juego de acción para PS3 que seguía el esquema de *Star Wars: Battlefront* (los juegos en tercera persona de Pandemic, no los actuales *shooters* de DICE). Otro batacazo en ventas, que puso fin a la relación de Electronic Arts con la obra de Tolkien.

La licencia pasó a Warner Bros, que se puso de inmediato manos a la obra. PS2, PS3 y hasta PSP recibieron en 2010 *Las Aventuras de Aragorn*, un juego con un enfoque infantil que no le favoreció lo más mínimo, provocando que sus ventas fuesen pésimas. Warner Bros decide probar otras propuestas "tolkienescas": el incomprendido y fracasado *La Guerra del Norte* (2011, PS3), un intrascendente MOBA (*Guardianes de la Tierra Media*, 2012, PS3) y, finalmente, una idea ganadora: *LEGO El Señor de los Anillos* (2012, PS3 y PS Vita). Superando el millón de copias vendidas, Warner Bros repetiría en 2014 con *LEGO El Hobbit* (PS3, PS4 y PS Vita), que obtendría unas ventas igual de exitosas.

Gracias a la saga iniciada con *Sombras de Mordor*, Monolith ha logrado que el legado de Tolkien vuelva a estar en el podio de los videojuegos

La otra "guerra" por el Anillo Único

Cuando en 2002 llegaron los juegos sobre *ESDLA* a PlayStation 2, Electronic Arts tenía los derechos sólo de las películas, mientras que Sierra poseía los de los libros. Cada compañía produjo juegos basados sólo en el material que les pertenecía, hasta que en 2005 EA consigue todos los derechos.

Pero el espaldarazo definitivo para Warner Bros y sus juegos sobre *El Señor de Los Anillos* se produciría en 2014. Monolith Productions recibió el encargo de crear una nueva licencia, pero que tuviese los elementos clave del Universo Tolkien, tanto de los libros como los de las películas. Así nació *Sombras de Mordor* (2014, PS3 y PS4), juego con la ambientación de las "pelis" y el asesoramiento de sus responsables, pero con una historia y un protagonista originales. *Sombras de Mordor* también adaptaba con acierto el estilo de juegos sandbox como *Assassin's Creed*, así como un sistema de combate muy aplaudido, similar al de la saga *Arkham*. Además, el juego trajo una novedad revolucionaria: el sistema Némesis, por el cual los enemigos que nos vencen se hacen más fuertes o buscan venganza contra nosotros. Esta combinación magistral ha hecho de *Sombras de Mordor* el videojuego sobre Tolkien más vendido de la historia, rozando los 6 millones de copias. Una fórmula que no ha sido alterada en *Sombras de Guerra*, sino corregida y aumentada para ofrecer una secuela más épica si cabe. Así, Tolkien es ahora sinónimo de gran juego y de aventura inolvidable.



Hypnos Ent.
Puede que su nombre no os "suene", pero fueron cocreadores de *ESDLA: Las Dos Torres* y *ESDLA: El Retorno del Rey*.



Midway
Otro estudio que pasó a mejor vida. Sierra les encargó la creación de *El Hobbit*, un juego algo "soso" basado en el libro.



Snowblind Studios
Suyo es *ESDLA: La Guerra del Norte*, uno de los juegos más apreciables. Hoy día este estudio está integrado en Monolith.

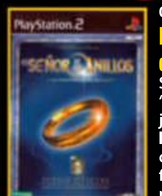


STORMFRONT STUDIOS

Stormfront Studios
Los (ya desaparecidos) creadores del motor gráfico de *ESDLA: Las Dos Torres* usarían ese mismo *engine* en títulos posteriores.

La Tierra Media en PlayStation

La trilogía de películas de Peter Jackson trajo las adaptaciones de Tolkien a las consolas de Sony, que hoy día siguen recibiendo títulos basados en sus obras.



09-2002 • PS2
ESDLA: La Comunidad del Anillo
Sierra Entertainment dio "la campanada" con este juego, basado en el primer libro (las películas eran cosa de Electronic Arts). Su floja acogida frustró los planes de continuidad.



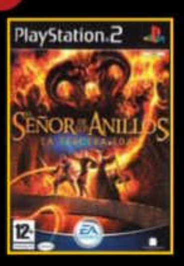
10-2002 • PS2
El Señor de los Anillos: Las Dos Torres
Electronic Arts tenía los derechos de las películas y empezó con *Las Dos Torres*, que también incluía elementos de la primera entrega. Aragorn, Gimli o Legolas.



11-2003 • PS2
ESDLA: El Retorno del Rey
La secuela de *Las Dos Torres* subió el listón visual, con más personajes a elegir (como Gandalf o Frodo) y niveles más grandes y variados. Muy querido entre los fans.



11-2003 • PS2
El Hobbit
En Sierra volvieron a intentarlo, esta vez adaptando la obra que precede a *ESDLA*. Mezcla de acción y plataformas, *El Hobbit* fue un juego más bien infantil, pero que hacía gala de gran fidelidad a la obra original.



11-2004 • PS2
ESDLA: La Tercera Edad
Nueva adaptación de la trilogía de Peter Jackson, pero con nuevos protagonistas y un argumento original. Un notable juego de rol, con combates por turnos a lo *Final Fantasy X*.





11-2005 • PSP
El Señor de los Anillos: Tácticas
Las películas también llegaron a la primera portátil de Sony, gracias a un juego de estrategia con todos los personajes principales. Pasó desapercibido.



01-2009 • PS3
El Señor de los Anillos: La Conquista
Los añorados Pandemic realizaron este juego de acción, que nos daba a escoger entre el bando de "los buenos" o el de Sauron. Divertido pero un tanto intrascendente.



10-2010 • PS2, PS3
ESDLA: Las Aventuras de Aragorn
Aragorn fue el protagonista absoluto de esta aventura de acción, que pretendía acercar la saga a los jugadores más "peques". Se llevó "palos" por ser demasiado fácil.



1-2011 • PS3
ESDLA: La Guerra del Norte
Un nuevo trío formado por un montaraz, una elfa y un enano protagonizan este recomendable juego de acción. Fracasó en ventas al coincidir su lanzamiento con varios "AAA".



11-2012 • PS3, PS VITA
LEGO El Señor de los Anillos
Adaptación de la trilogía de Peter Jackson, pero aportando el sentido del humor y la jugabilidad "marca LEGO". El resultado fue un juego divertido y extenso.



12-2012 • PS3
Guardianes de la Tierra Media
La saga de Tolkien no se podía quedar sin su propio MOBA, en un juego de combates por equipos con 36 personajes distintos. Un título bastante gris.





04-2014 • PS3, PS4, PS VITA
LEGO El Hobbit
Adaptación de la trilogía de "El Hobbit", pero centrada sólo en las dos primeras películas (se canceló un DLC que iba a adaptar *La Batalla de los Cinco Ejércitos*). Gran juego, que sabe sacar partido de las distintas habilidades de sus personajes.





11-2014 • PS3, PS4
La Tierra Media: Sombras de Mordor
Impresionante "reinicio" de la franquicia, por medio de un magnífico sandbox protagonizado por Talion, un montaraz ligado al espectro de Celebrimbor, un antiguo guerrero elfo.



10-2017 • PS4
La Tierra Media: Sombras de Guerra
La secuela de *Sombras de Mordor* nos muestra cómo Talion forja u n nuevo Anillo de Poder, con el que formará un ejército para combatir a Sauron. Espectacular como pocos.






Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
STORMFRONT STUDIOS
Editor:
ELECTRONIC ARTS
Precio:
NO DISPONIBLE

Disponible en PlayStation Store:
NO

JUGADORES 1 · INSTALACIÓN NO




TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO







DOS AVENTURAS POR EL PRECIO DE UNA

ESDLA Las Dos Torres

Qué mejor forma de revivir las películas de Peter Jackson que cogiendo el mando de PlayStation 2 y uniéndonos a Legolas, Aragorn y Gimli.

La llegada de las películas de Peter Jackson sobre "El Señor de los Anillos" fue todo un acontecimiento mundial; pero también suponían una oportunidad muy "golosa" para adaptarlos al videojuego. En Electronic Arts (los dueños de los derechos de los juegos basados en la trilogía de largometrajes) no quisieron precipitarse y se "saltaron" la primera película, integrando ésta y su secuela en un único gran juego: *Las Dos Torres.*

Y es que este juego podría definirse casi como un "dos en uno", ya que adapta tanto "La Comunidad del Anillo" como "Las Dos Torres" de su título. Y aquí el concepto de "adaptación" no se queda en el argumento, sino que nos sumerge en los momentos cruciales de las películas para que los (re)vivamos, convirtiéndonos en sus protagonistas y permitiéndonos disfrutar de sus habilidades guerreras. Por ejemplo, el prólogo es el mismo que en el cine: la Batalla de la Gran Alianza, donde controlamos a Isildur. A partir de ahí manejamos a Aragorn, Legolas y Gimli (y más adelante Éowyn) en los instantes más memorables de las "pelis": el encuentro con los Nazgul en la Cima de los Vientos; el combate contra el troll de las cavernas en Moria; la emboscada en Amon Hen y, por supuesto, el asedio del Abismo de Helm, así como algún que otro nivel original para el juego. Todo viene hilvanado por secuencias de las películas y cinemáticas del propio juego, perfectamente integradas y que, como fans de la saga, nos parecen una gozada. Como juego de acción, no se puede decir que *Las Dos Torres* sea algo revolucionario: es de lo más lineal, a veces se hace repetitivo y su duración es escasa (pese a todo el material que incluye). Pero es que *Las Dos Torres* tiene otro objetivo: sumergirnos en las películas de Peter Jackson, en pleno auge de éstas. Meternos en la piel de los héroes de la Comunidad del Anillo, gracias a una fidelidad casi perfecta y a un ritmo frenético. ■

Aragorn y Gandalf reviven sus aventuras en las dos primeras películas de la Trilogía del Anillo.

» DE LA **GRAN PANTALLA** A PLAYSTATION 2



1 **NIVELES.** Hay 12 capítulos, ambientados en las dos primeras "pelis". Los tres últimos están dedicados al Asedio de Helm.



2 **SECUENCIAS.** El juego combina las escenas de las películas con secuencias generadas con el motor del juego, integrándolas a la perfección.



3 **EXPERIENCIA.** En función de nuestra habilidad con los combos, recibimos puntos canjeables por nuevos ataques y otras mejoras.

STAFF

REDACCIÓN
Directora: **Sonia Herranz**
Redactor Jefe: **Daniel Acal**

Redacción: Borja Abadíe.
Rafael Aznar, Alberto Lloret, Juan Lara, Bruno Sol, David Alonso, Javier Parrado, José Luis Ortega, Alejandro Alcolea, Miguel Ángel Sánchez, Sara Fargas, Javier Gómez Ferrero.

Maquetación: **Lidia Muñoz**

CONTACTO REDACCIÓN **playmania@axelspringer.es**

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-2704-1999

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 13 DE NOVIEMBRE

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» LA FUERZA ES INTENSA EN ÉL

STAR WARS BATTLEFRONT II

Tras tomar buena nota de las críticas, la secuela de *Battlefront* promete ofrecernos todo lo bueno de la primera entrega aderezado con una espectacular campaña y muchísimo más contenido para el multijugador. El mes que viene te contaremos si cumple sus promesas.



¡NO TE LO PIERDAS!

EL FUTURO DE PS4 PASA POR PARÍS

Sony ha prometido que nos esperan grandes sorpresas en la París Games Week, que se celebra a primeros de noviembre. Allí estaremos y esperamos ver más de *God of War*, mucho de *Detroit* y novedades sobre *The Last of Us II*...



» COMPARATIVA

VELOCIDAD EN PLAYSTATION 4

Gran Turismo Sport, Project CARS 2, Need for Speed: Payback, WRC 7, F1 2017... PS4 tiene una buena colección de bólidos y los vamos a pasar por el banco de pruebas.

» MINIGUÍA

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

32 páginas con todos los secretos de la aventura más esperada del año y diseñada para que puedas guardarla en la caja del juego.



GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Incursión Leviatán • Alcanzar 300 de Luz• Trucos y secretos

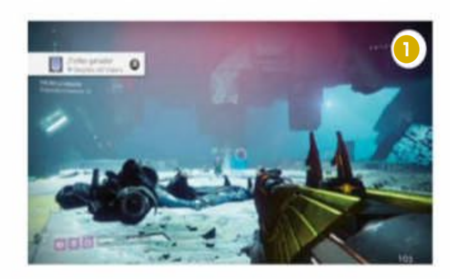
CONTROLES

CONTROLES:
Cruceta: Gestos
Stick izquierdo: Mover el personaje
Stick derecho: Mover la cámara
L1: Granada
L2: Apuntar con la mira
L3: Esprintar
R1: Cuerpo a cuerpo
R2: Disparar
R3: Resaltar jugador
L1+R1: Superhabilidad
■ : Recargar/Interactuar
▲: Cambiar arma
●: Agacharse
✖: Saltar
Options: Menú
Select: Estado de la partida



CONSEGUIR EL PLATINO

Para conseguir el trofeo platino debes tener **suscripción a PlayStation Plus**. Además, deberás completar la Incursión Leviatán jugando en un grupo de entre cuatro y seis jugadores, dependiendo de lo bueno que sean sus integrantes 1.



No hay nada de lo que tengas que estar pendiente y en los diferentes apartados de esta guía encontrarás la información que necesitas. Para que sea más rápido, te recomendamos que primero decidas cuál será tu primer personaje y luego eches un vistazo al apartado que explica cómo conseguir un equipamiento de 300 de luz (página 16).

INFORMACIÓN GENERAL

CLANES

Son agrupaciones de jugadores que tienen como fin completar ciertos desafíos a lo largo de cada semana, para conseguir recompensas una vez que se reinicie la semana a las 11:00 h, hora española.

Cualquier jugador puede crear su propio clan o solicitar una invitación a otro clan, teniendo en cuenta que el número máximo de integrantes es de 100.

Para aumentar el nivel del clan, y recibir mejores recompensas, hay que completar los desafíos junto con otros miembros del clan. Cuantas menos personas tenga el clan más se tardará en conseguir las recompensas, ya que cada jugador puede aportar un máximo de puntos de experiencia cada semana 1.









Es importante crear un clan o formar parte de alguno desde que empezamos a jugar, para que el clan consiga las recompensas lo más rápido posible. Además, si formas parte de un clan recibirás un estandarte tras completar la última misión del planeta Ío 2.

FACCIONES

En la Torre verás tres facciones a las que podrás unirte para conseguir equipamiento según realices distintas acciones.

Al abrir el mapa de la Torre verás la localización de los líderes de cada facción. Cuando hables con ellos podrás ver los objetos a los que podrás optar si realizas las acciones correspondientes a esa facción 3.

Cuando hayas revisado las tres facciones únete a la que más te guste según el botín que te ofrezca. Ten en cuenta que cada semana tendrás la posibilidad de cambiar de facción.

VEHÍCULOS

Más conocidos como Colibrí, es una especie de moto que permite recorrer los planetas más rápido. El primero se consigue gratis al completar la historia principal, cuando hablemos con Amanda Holliday por primera vez en la Torre. Al elegir Colibrí debes fijarte en su velocidad máxima y en su diseño 4.

Cuando vayas a crear un segundo y tercer personaje cómprale algún colibrí extra a Amanda y déjalo en el depósito para que puedan recogerlos los otros personajes. Así podrás completar la historia mucho más rápido.

NAVES

Las veremos durante las pantallas de carga, al viajar a un planeta, al crisol o a las incursiones. Existen diseños de todo tipo, incluso podrás modificar el efecto con el que aparece la nave durante las pantallas de carga 5.

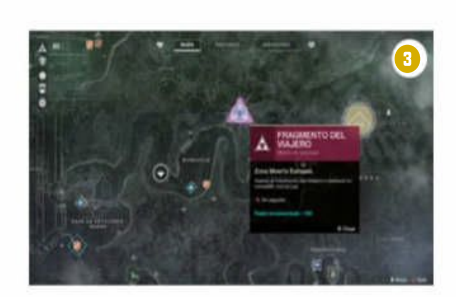
CLASES Y SUBCLASES

Podemos llegar a jugar con tres tipos de personajes, Titán, Cazador y Hechicero. Cada uno de ellos tiene tres subclases con diferentes habilidades y características. **Para desbloquear las subclases** de cualquier personaje, debes jugar hasta que, de forma aleatoria, consigas un objeto llamado **Reliquia de titanes** 1. Se puede conseguir al derrotar enemigos o como botín al abrir un tesoro. Cuando lo tengas, abre el inventario y examínalo para comprobar qué objetivo debes cumplir hasta que alcance el 100% de potencia 2.

Tras lograrlo se desbloqueará una misión secundaria en La Tierra 3. Debes derrotar a todos los enemigos que aparezcan, usando la súper habilidad correspondiente a la subclase del objeto que hayas encontrado. Al completarla, la subclase quedará desbloqueada. »







» **Las subclases tienen diferentes características** en las que podrás gastar los puntos de mejora que consigues al subir de nivel y al completar ciertas misiones. Hay puntos suficientes para desbloquear todas las características de todas las subclases.

Para cambiar de subclase solo hay que entrar en la ficha de personaje, ir a la sección de subclases y elegir la que se quiera utilizar. Puedes cambiar de subclase todas las veces que quieras sin penalización. Una vez que actives una subclase tendrás que elegir una característica en cada uno de los grupos porque solo podrás llevar una activada.

No existe un personaje que sea mejor que el resto. Cada uno tiene ciertas habilidades que vendrán muy bien para unas misiones y peor para otras, por lo que a la hora de crear un grupo hay que intentar que sea lo más equilibrado posible. Ahora te indicamos las Subclases y sus principales habilidades.

TITÁN

SUBCLASE: CENTINELA 4

SÚPER

• **Escudo centinela:** pulsa L1+R1 para invocar un escudo de luz de vacío. Mientras Escudo centinela está activo, pulsa R1 para atacar. Mantén L2 para cubrirte. Pulsa L1 para efectuar un Lanzamiento de escudo.

HABILIDADES DE CLASE

• **Barricada imponente:** crea una gran barrea que puede usarse para reforzar una posición y ponerte a cubierto.

• **Barricada ofensiva:** crea una pequeña barrera que te permite asomarte mientras apuntas con la mira y que recarga al instante el arma equipada al ponerte a cubierto.

GRANADAS

• **Granada magnética:** se adhiere a los enemigos y explota dos veces.

• **Granada de muro vacío:** esta granada crea un muro horizontal de ardiente luz de vacío.

• **Granada supresora:** granada explosiva que impide a los enemigos usar habilidades durante un tiempo breve.

RAMA: CÓDIGO DEL PROTECTOR

• **Asalto defensivo:** mata a un enemigo con esta habilidad cuerpo a cuerpo para crear un Sobreescudo.

• **Fuerza unificadora:** las bajas cuerpo a cuerpo restauran tu salud y la de tus aliados.

• **Cambio de rumbo:** tu Sobreescudo de Asalto defensivo dura más tiempo y aumenta tu daño cuerpo a cuerpo y la velocidad de recarga.

• **Amparo del alba:** cuando la energía de la súper esté llena, crea una cúpula indestructible que os protege.

RAMA: CÓDIGO DEL AGRESOR

• **Golpe de escudo:** tras esprintar, usa esta habilidad cuerpo a cuerpo para realizar un devastador golpe de escudo que desorienta a los enemigos.

• **Arsenal superior:** las bajas con granada recargan la energía de granada.

• **En las trincheras:** las bajas mientras estás rodeado de enemigos reducen el tiempo de recuperación de la súper.

• **Segundo escudo:** obtén una carga adicional de Lanzamiento de escudo cuando Escudo centinela esté activo.







SUBCLASE: ASALTANTE 5

SÚPER

- **Puños del caos:** carga tus puños y golpea el suelo con la fuerza de un torbellino.

HABILIDADES DE CLASE

Igual que la clase anterior.

GRANADAS

- **Granada cegadora:** desorienta a los enemigos.
- **Granada de pulsos:** daña periódicamente a los enemigos en su radio de explosión.
- **Granada de relámpago:** se adhiere a una superficie y emite proyectiles relámpago.

RAMA: CÓDIGO DEL TERREMOTO

- **Golpe sísmico:** tras esprintar, usa esta habilidad para golpear con el hombro al objetivo y soltar una corriente de arco explosiva al impactar.
- **Réplicas:** inflige daño a los enemigos con Golpe sísmico, recarga tu granada.
- **Magnitud:** obtén una carga de granada adicional. Aumenta la duración de los efectos de la granada.
- **Velocidad terminal:** el golpe de Puños del caos deja un campo dañino a su paso e inflige más daño cuanto más permanezca en el aire.

RAMA: CÓDIGO DE LA MOLE

- **Ataque frontal:** golpea a un enemigo con esta habilidad para recargar el arma y aumentar su estabilidad.
- **Inversión:** las bajas cuerpo a cuerpo activan la regeneración de salud.
- **Fuera de combate:** infligir daño crítico a un enemigo o romper sus escudos aumenta el alcance y el daño cuerpo a cuerpo.
- **Pisoteo:** matar enemigos con Puños del caos aumenta su duración.

SUBCLASE: QUIEBRASOLES 6

SÚPER

- **Martillo del Sol:** invoca un martillo llameante que siembra la destrucción entre sus enemigos.

HABILIDADES DE CLASE

Igual que la clase anterior.

GRANADAS

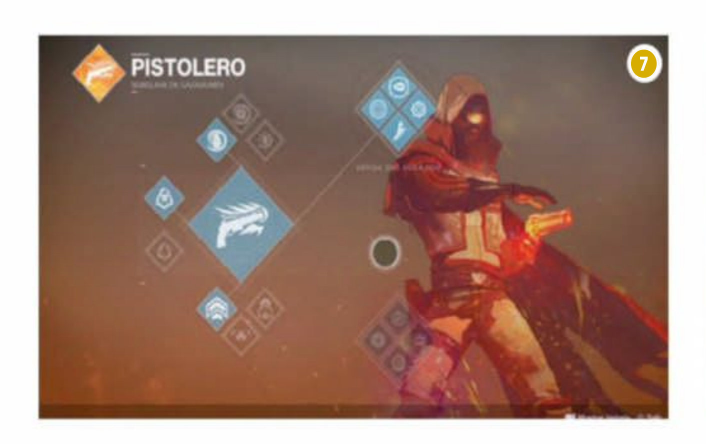
- **Granada incendiaria:** prende fuego al enemigo.
- **Granada termita:** lanza al frente una línea de fuego.
- **Granada de fusión:** causa daño adicional cuando se adhiere a un objetivo.

RAMA: CÓDIGO DEL FORJADO CON FUEGO

- **Golpe de martillo:** utilízala al esprintar para golpear con un ardiente martillo que debilita a los enemigos.
- **Metal templado:** tú y los aliados cercanos tenéis una bonificación de movimiento y velocidad de recarga.
- **Pira explosiva:** los enemigos abatidos con Martillo del Sol explotan.
- **Furia del volcán:** los martillos se fragmentan en rescoldos ardientes y explosivos.

RAMA: CÓDIGO DEL ROMPEDOR DE ASEDIOS

- **Disparo de mortero:** causa una explosión solar que prende fuego a los enemigos.
- **Sol invictus:** las bajas con habilidades solares regeneran la salud. Las bajas con habilidades cuerpo a cuerpo y de granada dejan un punto solar letal.
- **Guerrero solar:** sobre un punto solar, tus habilidades solares se recargan más rápido y la duración de la súper aumenta.
- **Asedio infinito:** los martillos crean un punto solar. Al permanecer sobre un punto solar, lanzas los martillos más rápido.»





» CAZADOR

SUBCLASE JINETE DEL ARCO

SÚPER

• **Vara de arco:** forma una vara de energía de arco pura y elimina a tus enemigos.

HABILIDADES DE CLASE

• **Evasión de tirador:** esquiva para ejecutar una maniobra evasiva con mano firme. Esquivar recarga tu arma automáticamente.

• **Evasión de jugador:** esquiva para ejecutar una sutil finta y sortear los ataques enemigos. Esquivar cerca de enemigos recarga tu habilidad cuerpo a cuerpo por completo.

GRANADAS

• **Granada saltarina:** se divide al impactar y crea varios proyectiles que buscan a los enemigos.

• **Granada de flujo:** causa daño adicional si está adherida a los enemigos.

• **Granada electrizante:** encadena proyectiles eléctricos a los enemigos cercanos.

RAMA: SENDA DEL GUERRERO

• **Golpe combinado:** mata a un enemigo con este ataque cuerpo a cuerpo para activar la regeneración de salud y aumentar tu daño cuerpo a cuerpo.

• **Combate fluido:** las bajas cuerpo a cuerpo recargan tu habilidad de esquivar.

• **Alcance letal:** esquivar aumenta tu alcance cuerpo a cuerpo, lo que te permite embestir más lejos.

• **Corriente letal:** tras esquivar, cada impacto de Vara de arco genera relámpagos dañinos durante un tiempo.

RAMA: SENDA DEL VIENTO

• **Golpe desorientador:** golpea a un enemigo con esta habilidad para desorientarle a él y a los enemigos cercanos.

• **Respiración enfocada:** esprintar recarga tu habilidad de esquivar. Aumenta la velocidad máxima al esprintar.

• **Meditación de combate:** si estás gravemente herido, los ataques cuerpo a cuerpo y las granadas se recargan más rápido.

• **Reflejos de relámpago:** eres más difícil de matar al esquivar.

SUBCLASE PISTOLERO 7

SÚPER

• **Arma dorada:** invoca una pistola flamígera que desintegra a los enemigos con luz solar.

HABILIDADES DE CLASE

Igual que la clase anterior.

GRANADAS

• **Granada incendiaria:** prende fuego a los enemigos.

• **Granada enjambre:** al impactar libera múltiples drones que buscan a los enemigos.

• **Granada láser:** se adhiere a las superficies y detona cuando los enemigos las activan.

RAMA: SENDA DEL FORAJIDO

• **Filo explosivo:** lanza un cuchillo desde lejos que explotará al hacer contacto.

• **Cadena de desgracias:** las bajas de precisión aumentan la velocidad de recarga del arma.

• **Tiro a la cabeza:** mejora significativamente la capacidad de acertar con Arma dorada.

• **Seis tiros:** el Arma dorada se puede disparar rápidamente 6 veces, pero dura menos.

RAMA: SENDA DEL TIRADOR CERTERO

• **Malabarista con cuchillos:** lanza un cuchillo desde lejos. Las bajas de precisión con cuchillo recargarán la habilidad cuerpo a cuerpo.

• **La práctica hace al maestro:** entra en un trance con cada impacto de precisión, que reduce el tiempo de recuperación de la súper.

• **Deleite del público:** activa el daño de precisión con Arma dorada. Los impactos de precisión con Arma dorada generan orbes de luz.

• **Ponlos en fila:** los impactos de precisión con Arma dorada aumentan el daño y extienden la duración.

SUBCLASE ACECHADOR NOCTURNO 8

SÚPER

Tiro en la sombra: ensoga a los enemigos con un ancla de vacío, que los frena y debilita.

HABILIDADES DE CLASE

Igual que la clase anterior.

GRANADAS

• **Granada vórtice:** crea un vórtice que daña de forma continuada a los enemigos atrapados en su interior.

• **Granada de picos:** se adhiere a cualquier superficie y emite un torrente de luz de vacío.

• **Granada de muro de vacío:** crea un muro horizontal de ardiente luz de vacío.

RAMA: SENDA DEL TRAMPERO

• **Bomba cepo:** lanza una bomba de humo desde cierta distancia con esta habilidad cuerpo a cuerpo. La bomba de humo se adhiere a las superficies y detona cuando los enemigos se encuentran cerca, ralentizándolos y desorientándolos.

• **Explorador aficionado:** corre, ocúltate más rápido y consigue rastreado mejorado. Los enemigos ensogados aparecen marcados para facilitar su seguimiento.

• **Trampa:** las anclas de vacío disparadas por Tiro en la sombra se convierten en trampas y esperan presas. Las anclas de Vacío tienen alcance mejorado y duran más.

• **Paso evanescente:** esquivar hace que desaparezcas durante un breve periodo.

RAMA: SENDA DEL PIONERO

• **Desaparecer en humo:** lanza un Bomba de humo a distancia. Crea una nube tóxica al impactar que los vuelve invisibles a ti y a tus aliados.

• **Cierre:** los efectos de las granadas duran el doble de tiempo, de modo que mejoran el control territorial y el daño potencial.

• **Corazón del grupo:** matar a enemigos ensogados crea orbes de luz y aumenta la movilidad, la recuperación y la resistencia para ti y los aliados cercanos.

• **Carcaj de moebius:** dispara Tiro en la sombra varias veces en rápida sucesión. Tiro en la sombra causa un daño tremendo a los enemigos ensogados. »



» HECHICERO

SUBCLASE EMPUÑASOLES 9

SÚPER

• **Alborada:** convierte luz solar en espadas y aniquila a tus rivales desde el cielo.

HABILIDADES DE CLASE

• **Grieta de curación:** conjura un pozo de luz que cura de forma continua a quienes estén en su interior.

• **Grieta de Poder:** conjura un pozo de luz que aumenta el daño de las armas de quien esté en su interior.

GRANADAS

• **Granada solar:** crea una llamarada de luz solar que daña de forma continuada a los enemigos atrapados en su interior.

• **Granada ígnea:** una granada que lanza proyectiles de luz solar a los enemigos cercanos.

• **Granada de fusión:** una granada explosiva que causa daño adicional cuando se adhiere a un objetivo.

RAMA: ARMONIZACIÓN DEL CIELO

• **Golpe ágil:** golpea a un enemigo con esta habilidad para quemarlo y aumentar temporalmente el movimiento y la velocidad de recarga.

• **Sol alado:** enfréntate a tus enemigos a mitad del vuelo. Dispara armas y lanza granadas mientras planeas.

• **Aumento térmico:** las bajas en el aire recargan tu energía de granada y cuerpo a cuerpo. Activar Alborada restaura al instante la energía de las habilidades.

• **Embestida de Ícaro:** activa en el aire para esquivar.

RAMA: ARMONIZACIÓN DE LAS LLAMAS

• **Toque explosivo:** golpea a tus enemigos con esta habilidad cuerpo a cuerpo para quemarlo y hacer que exploten.

• **Predestinado a la llama:** los proyectiles de Alborada buscan a los enemigos mientras viajan y proyectan una ráfaga de llamas letales al impactar.

Llamas eternas: al matar a un enemigo con Alborada, se aumenta su duración.

• **Salto de Fénix:** activa en el aire para descender rápidamente y restaurar la salud. Al activar Alborada, Descender provoca daño explosivo.

SUBCLASE: CAMINANTE DEL VACÍO 10

SÚPER

• **Bomba nova:** lanza al enemigo un proyectil explosivo de luz de vacío que desintegra a los que estén dentro del radio de detonación.

HABILIDADES DE CLASE

Las mismas que la subclase anterior: Grieta de curación y Grieta de poder, con las mismas características.

GRANADAS

• **Granada vórtice:** una granada que crea un vórtice que daña de forma continuada a los enemigos atrapados en su interior.

• **Proyectil de axiones:** un proyectil de luz de Vacío que al impactar se divide en proyectiles más pequeños que persiguen a los enemigos.

• **Granada de dispersión:** una granada que se divide en submunición y cubre de múltiples explosiones un área amplia.

SENDA: ARMONIZACIÓN DEL CAOS

• **Fuerza entrópica:** golpea a un enemigo con esta habilidad cuerpo a cuerpo para absorber su fuerza vital y, además, usarla para recargar tu granada.

• **Acelerador del caos:** esta habilidad absorbe potencia de la súper y sobrecarga tu granada para que sea más letal y eficaz.

• **Florecimiento:** las bajas que se consigan con habilidades de Vacío hacen que los enemigos exploten.

• **Cataclismo:** la Bomba nova viaja lentamente y busca a los enemigos.

Al explotar, se fragmenta en proyectiles más pequeños que persiguen al enemigo. Dispara a la Bomba Nova para detonarla antes.





SENDA: ARMONIZACIÓN DEL HAMBRE

• **Devorar:** mata a un enemigo con esta habilidad para regenerar tu salud. Durante un corto periodo de tiempo, las bajas restauran salud adicional.
• **Alimenta el Vacío:** consume tu energía de granada y restaura tu salud. Otorga el efecto Devorar.
• **Insaciable:** mientras el efecto Devorar esté activo, matar enemigos extiende su duración y recarga tu granada.
• **Vórtice:** la Bomba nova crea una singularidad que daña de forma continuada a los enemigos atrapados en su interior.

SUBCLASE: INVOCATORMENTAS 11

SÚPER

• **Trance tormentoso:** propaga arcos eléctricos desde las manos y electrocuta a los enemigos con devastadoras corrientes de luz de arco.

HABILIDADES DE CLASE

Las mismas que la primera subclase.

GRANADAS

• **Granada electrizante:** una granada que encadena proyectiles eléctricos a los enemigos cercanos.
• **Granada de pulsos:** una granada que daña periódicamente a los enemigos que estén dentro de su radio de explosión.
• **Granada tormenta:** una granada que genera una tormenta eléctrica concentrada.

RAMA: ARMONIZACIÓN DE LA CONDUCCIÓN

• **Relámpago encadenado:** esta habilidad de combate cuerpo a cuerpo electrocuta, tiene más alcance de lo normal y propaga proyectiles eléctricos desde el objetivo alcanzado a los enemigos cercanos.
• **Trascendencia:** cuando se lanza con la energía cuerpo a cuerpo y de granada llenas, Trance tormentoso dura más y restaura totalmente la salud.
• **Red de arco:** los enemigos dañados por tus granadas propagan letales proyectiles eléctricos a los enemigos cercanos.
• **Fugacidad iónica:** activa para teletransportarse durante Trance tormentoso.

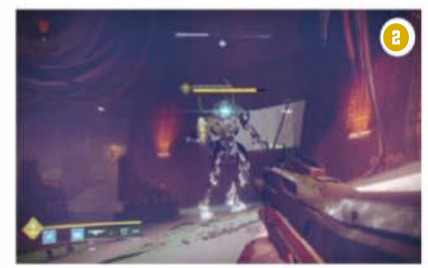
RAMA: ARMONIZACIÓN DE ELEMENTOS

• **Tormenta en auge:** esta habilidad de combate cuerpo a cuerpo electrocuta, tiene más alcance de lo normal y recarga la energía de súper, granada y habilidad cuerpo a cuerpo.
• **Ciclón:** al lanzar Trance tormentoso, se dispara un proyectil eléctrico al suelo que crea una devastadora onda de choque debajo de ti.
• **Tormenta en auge:** la Grieta carga más deprisa cuando hay aliados cerca.
• **Alma de arco:** la Grieta ahora te otorga a ti o a cualquier aliado que la use un alma de arco para ayudar en el combate.



MODOS DE JUEGO







MODO HISTORIA

Consiste en superar las misiones indicadas con un estandarte rojo en los cinco planetas de la galaxia 1. Todas llevan un orden y el propio juego te irá indicando el nivel recomendado u obligatorio para cada una.

La historia comienza con un prólogo en el que conocerás al villano Ghaul. Cuando lo completes, avanza en la historia realizando misiones y tareas secundarias mientras aumentas tu nivel y consigues equipo.

Cuando alcances el nivel 11 podrás realizar la misión Furia en el planeta Ío 2. Tras completarla, habla con Hawthorne en la Villa para conseguir el **Estandarte del clan** (si formas parte de uno) y también con Zavala, Cayde-6 e Ikora para desbloquear los Asaltos, las Patrullas y los Desafíos 3.

Asegúrate de ir completando estas hazañas y aventuras mientras avanzas en la historia para aumentar tus niveles mientras mejoras el equipo 4. Cuando completes la historia, se desbloqueará **la Torre**, que sustituirá a la Villa. Aquí encontrarás a todos los personajes secundarios y podrás interactuar con ellos para recibir recompensas e iniciar algunas misiones, hazañas y aventuras más 5.

Desde este momento es muy importante que cuando vayas a cobrar recompensas de misiones que den Engramas no lo hagas hasta tener un nivel de luz muy alto para que la recompensa sea mejor. Hay más información, en el apartado "Conseguir un equipo de 300 de luz" (página 16).

AVENTURAS

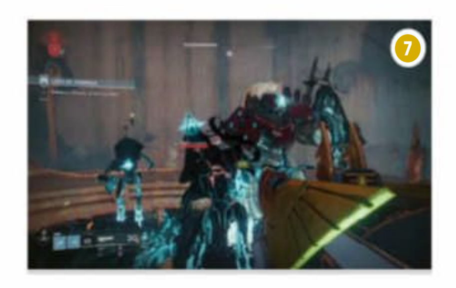
Son misiones secundarias indicadas por un estandarte naranja o púrpura en el mapa 6. Se desbloquean durante la historia principal.

En las naranja conseguirás equipamiento común y Puntos de mejora, y en las púrpura recompensas de alta calidad. Según tu nivel de luz, recibirás desde Engramas azules hasta Engramas morados de tipo leyenda o destructivos, que equivalen al mejor equipamiento posible y probablemente aumenten tu nivel de luz.













Según avanzas en la historia céntrate en completar las Aventuras que tengan como recompensa Engramas azules. Todas las Aventuras que tengan como recompensa otro tipo de Engrama superior es mejor avanzar en ellas, pero no ir a recibir la recompensa.

Todos los Engramas que sean recompensa de misión tienen un nivel de luz próximo a tu nivel de luz actual. Esto quiere decir que si completas la Aventura con 280 de luz, por ejemplo, pero no la cobras y sigues aumentando tu nivel de luz, la recompensa también aumentará de nivel.

Algunas de las Aventuras se reinician cada martes a las 11:00 hora española. Es muy importante que completes todas las Aventuras semanales para conseguir un nivel de luz muy alto de forma rápida y sin tener que depender de la aleatoriedad del botín.

Las Aventuras semanales son Punto crítico, Leviatán, Llamada a las armas y Ocaso. Las tres aventuras semanales que ofrece Ikora Rey en la Torre tienen recompensas de igual o peor nivel de luz que el tuyo, por lo que, si tu nivel está por encima de 280 son una pérdida de tiempo.

ASALTOS

Son misiones especiales que ofrecen Engramas peculiares y de leyenda. **Cada semana habrá un Asalto de vanguardia** y un Ocaso disponible. Cambiarán cada martes cuando sean las 11:00 hora española. Se necesita Playstation Plus para poder jugar en ellos.

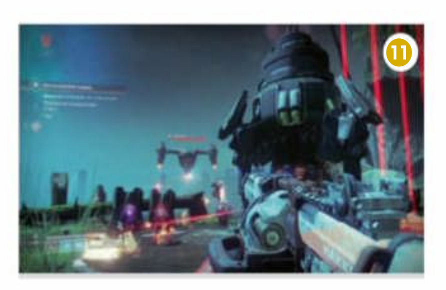
En los asaltos los grupos pueden ser de un máximo de tres jugadores. Podrás buscar partida para el modo asalto y la dificultad normal del ocaso sin tener que estar en grupo, pero será obligatorio para la dificultad prestigio del ocaso, así que búscalo.

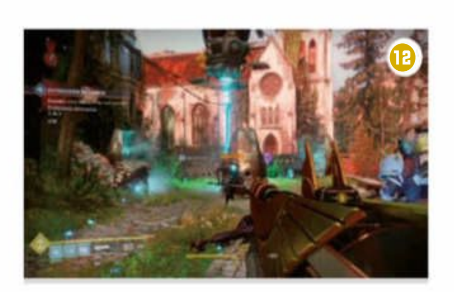
- **ASALTO DE VANGUARDIA:** el poder recomendado para estas misiones es de 140, por lo que completarlas no supondrá un problema. No tienen ninguna característica especial, básicamente son las misiones del modo historia pero algo más complicadas 7.
- **OCASO:** son la versión más complicada de los asaltos. Se pueden jugar en la dificultad normal si tienes un poder de luz de 240 o en la dificultad prestigio si tienes 300 de luz. En este tipo de misión habrá dos reglas cada semana, antes de iniciar la misión podrás comprobar cuáles son 8.

Para completas estas misiones hay un tiempo determinado. Para aumentar ese tiempo hay que encontrar unas anomalías con forma de cristal que debemos romper o unos círculos que debemos atravesar dependiendo de la misión. Tanto los cristales como los círculos añadirán treinta segundos al marcador y podemos llegar a conseguir un total de 14 minutos extras. La posición de las anomalías y los círculos siempre es la misma por lo que es recomendable apuntarla para completar los asaltos con más facilidad 9.

»







» DESAFÍOS

Son un listado de tres retos a cumplir en cada uno de los planetas y modos de juego. Para saber que desafíos tienes disponibles, solo debes pulsar el botón Select y verás el listado en pantalla. Estos desafíos otorgan **recompensas aleatorias y también objetos de reputación** que podrás entregar a cambio de Engramas a la persona correspondiente. Los desafíos se reinician cada día a las 11:00 hora española.

EVENTOS PÚBLICOS

Son un tipo de misión secundaria que tendrá lugar en cada uno de los planetas del juego. Cada pocos minutos verás el indicador de evento público y solo debes ir al punto en cuestión para participar en él con el resto de jugadores que haya en el planeta.

Cada vez que completes un evento aparecerá un cofre con un botín completamente aleatorio, incluso si no llegas a completarlo también aparecerá aunque la recompensa será peor.

Se pueden "convertir" en Eventos heroicos si se realiza una determinada acción. Los cofres de los Eventos heroicos tienen una mayor probabilidad de contener **Engramas y equipamiento de mayor calidad**. Siempre que vayas a un evento procura convertirlo en heroico para que tanto tú, cómo el resto de jugadores que participen en él, puedan optar a conseguir un mejor equipo. Si vas a jugar solo céntrate en Destruir al caminante o el de Excavación Cabal. Son los más fáciles y no requieren tener un equipo de alto nivel.

DESTRUIR AL CAMINANTE

PLANETAS:
Zona Muerta Europea, Titán.
Derrota al capitán y al escuadrón de la primera oleada para que aparezca un caminante. Espera a que se enciendan sus patas y centra tus disparos ahí hasta que caiga al suelo y aparezcan **tres orbes azules**. Recógelos y colócalos en las cúpulas, asegúrate de poner dos en alguna para que se abra y tengas acceso a un **lanzacohetes** de uso ilimitado.

Vuelve a averiar al caminante para que aparezcan más orbes y cuando abras el resto de cúpulas **se activará el modo heroico**. Aparecerán más enemigos y otro caminante al que tendrás que derrotar 10.

EXCAVACIÓN CABAL

PLANETAS:
Zona Muerta Europea, Nessus.
Al principio, sitúate en el círculo que está alrededor de la estructura enemiga, para que vaya aumentando el indicador de manipulado. Cuantos más guardianes haya dentro del círculo más rápido subirá.

Cuando el indicador alcance cerca del 43% aparecerá una enorme nave de color rojo que debes destruir. Usa el lanzacohetes o lanzagranadas más poderoso que tengas para dañarla antes de que se vaya, si es que no la destruyes en la primera parada. Mientras vuela, usa cualquier tipo de arma y cuando vuelva a la zona, destrúyela y **comenzará el modo heroico**. Ya solo debes centrarte en matar a todos los enemigos que aparecerán 11.

EXTRACCIÓN DE LUMEN

PLANETAS:

Zona Muerta Europea.

Cuando comience el evento aparecerán algunos enemigos en la zona. Entre ellos habrá **cuatro extractores** que debes derrotar. Pero antes de encargarte de los extractores, debes asegurarte de destruir una especie de pequeña **torreta cuadrada** que suele emitir un haz de luz azul.

Este mismo proceso tendrás que repetirlo en dos zonas más para que se active el **modo heroico**. Una vez iniciado tendrás que situarte en la zona circular para que vaya aumentando el indicador de extracción. No importa la cantidad de jugadores que haya en el círculo 12.

REABASTECIMIENTO DE ÉTER

PLANETAS:

Zona Muerta Europea.

Nada más comenzar aparecerá un **Vigilante** al que debes derrotar. Según le vayas quitando vida aparecerán algunos Vigilantes más pequeños y debes centrar tus disparos en ellos para hacerlos explotar antes de que desaparezcan.

Si consigues derrotar a todos los Vigilantes pequeños se activará el modo heroico. Para completarlo solo debes destrozar al Vigilante del comienzo antes de que se acabe el tiempo 13.

EQUIPO DE PERFORACIÓN

PLANETAS:

Zona Muerta Europea.

Al comenzar verás que cae del cielo una enorme **máquina de perforación.** Apunta a la salida de aire de su parte superior y dispara todo lo que puedas antes de que se cierre.

Derrota al primer objetivo del evento y, antes de salir huyendo para sobrevivir al fuego que se generará en el interior de la cúpula, prepárate para disparar a la salida de aire. Hazlo hasta que veas salir humo de ella y luego centra tus disparos en otra salida de aire, la que verás en la parte central.

Repite el mismo proceso con esta salida de aire y finalmente dispara a la apertura que verás en el mecanismo que está justo debajo de la máquina de perforación para que se inicie el modo heroico. Para completarlo solo tendrás que derrotar al enemigo que aparecerá 14.

PLAGA DE LOS POSEÍDOS

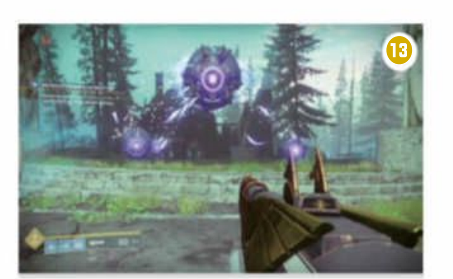
PLANETAS:

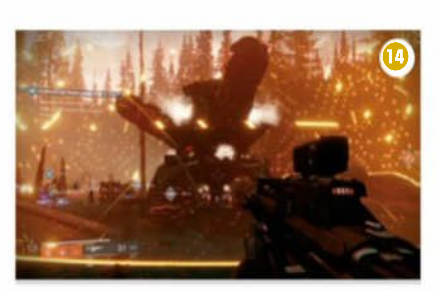
Zona Muerta Europea, Ío.

En este evento verás una extraña esfera y una cúpula que no parará de generar enemigos. El objetivo principal sería derrotar a esos enemigos hasta que no quede ninguno, pero lo que debes hacer es **entrar en la cúpula** y al salir de ella tendrás un efecto llamado **Plaga en retroceso**.

Mientras dure este efecto céntrate en disparar a la norme esfera para causarle daño y repite el proceso una y otra vez. hasta que consigas destruirla. Cuando lo logres, se activará el modo heroico. El objetivo será derrotar a un poderoso **Asolador** 15.

»


13


14


15

» RITUAL DE BRUJAS

PLANETA: Titán.

Debes derrotar a todos los enemigos que aparezcan, incluyendo a **dos peligrosas Magas.** Para acabar con ellas, sitúate en dos grandes círculos que verás en el suelo. Luego, sitúate en los círculos de nuevo y dispara a los cristales grises que aparecerán a cada lado del portal por el que llegaron los enemigos. Cuando los destruyas, se activará el modo heroico. Prepárate para derrotar a todos los enemigos, incluyendo a un peligroso **Campeón abisal.** 16

INTERRUMPE LA CONSTRUCCIÓN VEX

PLANETA: Nessus.

Aparecerán tres zonas circulares en las que debes situarte hasta que el indicador llegue al 100%. Al situarte en una, aparecerán enemigos que irán directos a atacarte para destruir el dispositivo del círculo. Mucho cuidado, porque algunos **intentarán autodestruirse** dentro del círculo para generar un gran daño al dispositivo.

Si logras alcanzar el 100% en cada círculo antes de que quede un minuto, se activará el modo heroico. El objetivo es derrotar a todas las oleadas de enemigos que aparezcan mientras defiendes la posición 17.

BLANCOS PRIORITARIOS

Son unos enemigos especiales que patrullan ciertas zonas de cada planeta. Los reconocerás porque tienen un nombre único y además tienen la barra de vida amarilla 18. Cuando te encuentres con uno, centra todo tu poder en él porque tendrás un par de minutos para derrotarle. Cada vez que derrotes a uno, aparecerá un tesoro con un botín aleatorio.

PATRULLAS

Son un tipo de misiones que no vienen indicadas en el mapa, sino que tendrás que encontrar unas balizas que debes examinar 19.

Si se juega en grupo y si un jugador inicia una patrulla será la misma para todo el grupo. Es decir, que si un integrante acaba con un enemigo o encuentra un objeto de la misión contará por igual para todos.

Las recompensas siempre son objetos que podrás canjear en los NPC del planetas donde realices las patrullas. Si quieras abandonar una patrulla para realizar una tarea pulsa el botón select y elige la opción abandonar actividad.

MISIÓN DE SALVAMENTO

Su icono es un triángulo. Debes buscar a los enemigos que te indican.

MISIÓN DE RECONOCIMIENTO

Su icono es una brújula. Debes ir a un punto concreto y explorarlo hasta conseguir todos los datos.

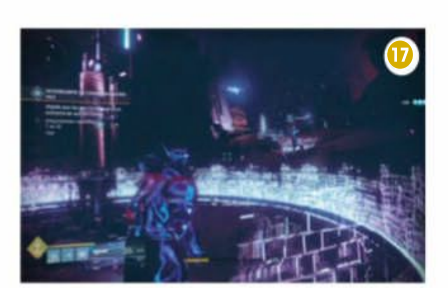
MISIÓN DE ANÁLISIS

Su icono es un Espectro. Debes ir al punto indicado y explorar la zona con el Espectro.

MISIÓN DE ASESINATO

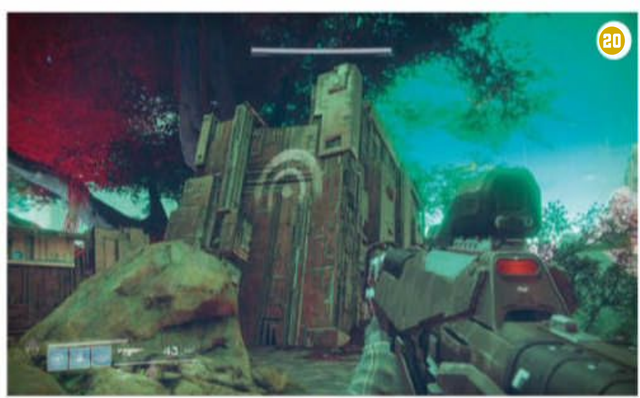
Su icono es un rombo con una estrella. Debes ir a un punto y derrotar a un enemigo.











MISIÓN DE COMBATE

Su icono es un rombo con cuatro puntos a su alrededor. Debes ir a un punto concreto y acabar con todos los enemigos que veas.

SECTOR PERDIDO

Son unas localizaciones repartidas por el mapa de cada planeta. Vienen indicadas con un símbolo en forma de cúpula. Cuando llegues a la zona busca alguna cueva o gruta que tenga el mismo dibujo 20.

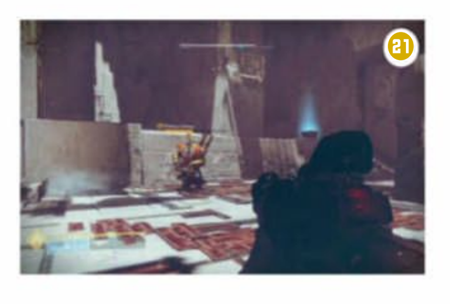
Avanza por la cueva derrotando a todos los enemigos hasta la zona principal. Acaba con todos los enemigos, incluyendo a un jefe, para conseguir el código con el que abrir el tesoro de cada Cueva perdida 21. El contenido de estos tesoros es aleatorio pero puedes llegar a conseguir Engramas excepcionales.

TESOROS

Repartidos por los planetas verás unos tesoros, algunos serán normales y otros tendrán un diseño diferente y serán de color dorado. Ambos tipos contienen botín aleatorio, aunque el dorado tiene mayor probabilidad de contener mejores objetos. No vienen marcados en el mapa, pero existen Espectros que te permiten detectar los tesoros si estás a cierta distancia.

Cuando completes la historia puedes ir a la Torre y hablar con Cayde-6 para comprar unos informes de explorador y mapas del tesoro 22.

- **INFORMES DE EXPLORADOR:** añadirán la localización de todos los alijos de un planeta y aparecerán marcados en el mapa durante cuatro horas.
- **MAPAS DEL TESORO:** al comprarlos desbloquearás la localización unos tesoros especiales en un planeta determinado. Estos tesoros tienen una gran probabilidad de contener objetos que mejoren lo que lleves equipado. No podrás marcarlos en el mapa, por lo que tendrás que buscarlos en la zona que te indican, aunque emiten una brillante luz que te facilitará las cosas 23. Ten en cuenta que solo los podrás comprar con un personaje por semana, volverán a estar disponible de nuevo cada martes a las 11:00 hora española.







CÓMO ALCANZAR 300 DE LUZ

Hasta que comiences a hacer Aventuras o Incursiones, en lo que único que debes fijarte es si el equipamiento aumenta o no tu poder (luz), el resto de estadísticas no importan. Como las armas son transferibles entre personajes, a la hora de comenzar un segundo y tercer personaje, aprovecha para transferir tus armas para que tengan más luz de forma rápida, para conseguir mejores recompensas. Para intercambiar objetos puedes usar el Depósito que está en La Villa y en La Torre sin coste ni penalización alguna 1.

ALCANZAR EL NIVEL 20

Para completar algunas misiones del Modo Historia, necesitas alcanzar cierto nivel. Si haciendo las misiones principales no alcanzas el nivel necesario, céntrate en completar las Aventuras que tienen como recompensa Puntos de mejora. Si ya las acabaste todas, completa Patrullas, Cuevas perdidas, Desafíos, Eventos públicos o participa en el Crisol para conseguir algo de experiencia y, con suerte, botín que mejore tu equipación.

Durante la historia encontrarás algunos consumibles que se pueden entregar a ciertas personas para aumentar la reputación. Cuando rellenes la barra de reputación, te entregará un Engrama que será igual o superior a tu nivel de luz. Nuestra recomendación es que guardes estos consumibles para más adelante, porque cualquiera de los otros métodos es mejor para conseguir equipamiento ahora.

Una vez que alances el nivel 20 seguirás viendo en pantalla la barra de nivel y cada vez que la rellenes conseguirás un Engrama luminoso.

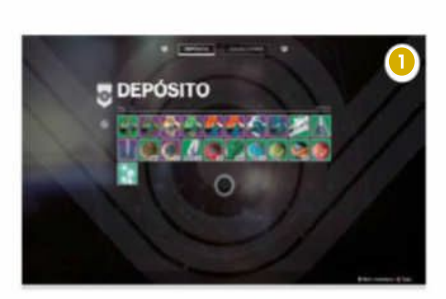
ALCANZAR 200 DE LUZ

Todos los NPC que verás en los planetas durante la historia venden equipo y, según aumentes luz, este equipo aumentará hasta alcanzar un máximo de 200 de luz 2. Es muy barato y, como ya tendrás Lumen de sobra, podrás comprar lo que quieras para renovar tu equipo rápidamente.

ALCANZAR 265 DE LUZ

Llega el momento de entregar esos consumibles para conseguir Engramas correspondientes a tu nivel de luz. Llegarán hasta 265 rápido antes de sufrir un parón y subir algunos niveles más, aunque finalmente quedarán muy por debajo de tu nivel de luz 3.

Ahora es importante comenzar todas las Aventuras que se desbloquean al final de la historia. Estas misiones tienen como recompensa algunas de las mejores armas del juego y debes conseguirlas. Las recompensas de estas misiones siempre serán un par de niveles de luz por encima del tuyo, por lo que cuanto más tardes en cobrar la recompensa, mejor 4.













ALCANZAR 280 DE LUZ

En este punto deberás volver a realizar Patrullas, Cuevas perdidas, Eventos públicos, Asaltos o participar en el Crisol. Los Asaltos resultan prácticamente imposibles para un jugador solo, por lo que tendrás que buscar un buen grupo o centrarte en algunas misiones secundarias y probar suerte con el botín. En cualquiera de las misiones secundarias y en el Crisol podrás conseguir Engramas excepcionales con suerte 5.

ALCANZAR 300 DE LUZ O MÁS

Desde el nivel de luz 280 comenzará a notarse un parón en la velocidad con la que aumenta. Si te quedan Aventuras por cobrar será el mejor momento para hacerlo. Si no, vuelve a centrarte en las misiones secundarias o, con un buen grupo de jugadores, intentad completar la Incursión Leviatán para conseguir algunas de las mejores equipaciones de forma rápida 6.

MODIFICADORES

Son unos objetos que se añaden a armas y equipamiento para aumentar en cinco puntos el ataque o la defensa. Los podrás conseguir como botín y también se los podrás comprar a Banshee-44 en la armería de La Torre 7. Hay un modificador para las armas y otro para cada tipo de equipamiento, asegúrate de comprar el que más te conviene.

SISTEMA DE INFUNDIR

El sistema de infundir te permite fusionar dos objetos del mismo tipo para aumentar su ataque o defensa, siempre que la diferencia entre uno y otro no sea mayor de cinco.

Para fusionar objetos, pon el cursor sobre un objeto y pulsar ▲ para entrar en la ficha de detalles. Ve al apartado Infundir y comprueba si tienes disponible algún objeto para ello 8. Si quieres mantener un objeto que tiene una habilidad concreta, elígelo como primario e infúndelo con otro de mayor ataque o la defensa.

ENGRAMAS EXCEPCIONALES

Son los de mejor calidad. Cuando consigas uno, abre el inventario y pulsa ▲ sobre el Engrama para ver qué objetos contiene. Si no te interesa, espera cinto minutos y su contenido cambiará. Espera hasta que aparezca algún objeto que te interese y llévaselo al Maestro Rahool en La Torre para que lo desencripte. Con un poco de suerte conseguirás el objeto que buscas 9.







CRISOL

El Crisol es el modo competitivo que hay en el juego. Para participar en el será obligatorio tener una cuenta con Playstation Plus.

En este modo dos equipos de hasta cuatro jugadores se enfrentarán el uno contra el otro en un mapa y modo de juego que será elegido de forma automática. Podrás formar grupo con tres amigos más o entrar tú solo para ser emparejado con otros jugadores o equipos 1.

Cada vez que completes una partida conseguirás un botín completamente aleatorio. El hecho de ganar o perder la partida e, incluso, lo bien o mal que hayamos jugado no influye para nada en el botín que conseguirás. Puede darse el caso de haber sido el peor jugador de la partida o incluso de que tu equipo no haya ganado ni una sola ronda y que consigas un Engrama excepcional. De igual forma, el botín es personal, cada uno de los jugadores conseguirá el suyo teniendo en cuenta la aleatoriedad. Si tienes suerte es posible conseguir incluso un Engrama excepcional y un Engrama de leyenda en partidas en las que no llegues a ganar ni una sola ronda 2.

CONSEJOS BÁSICOS

La comunicación es muy importante, el juego tiene chat de partida por lo que podrás hablar con tus compañeros sin tener que formar grupo.

Procura no intentar huir del enemigo saltando porque al flotar irás mucho más lento y serás un blanco fácil.

No dispares a lo loco e intenta avanzar agachado siempre que puedas para que tu posición no aparezca en el radar enemigo.

Los ataques cuerpo a cuerpo son letales. Cuando pulsas el botón de ataque, el personaje realizará una especie de carga hacia el enemigo por lo que golpear será muy fácil.

JUEGO RÁPIDO

ENFRENTAMIENTO

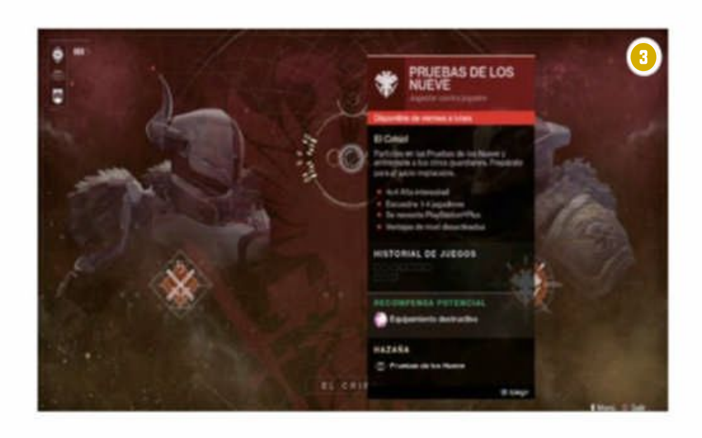
Ganará el equipo que consiga más bajas o el primero que alcance un máximo de 75.

CONTROL

El objetivo es conquistar las tres zonas que hay repartidas por el mapa. Cuantas más tenga un equipo a la vez, más puntos conseguirá. Para ganar con más facilidad, tu equipo debe centrarse en conquistar dos zonas y defenderlas. Así, el equipo enemigo siempre aparecerá en el otro y será más fácil tenerlos localizarlos.


1


2





SUPREMACÍA

Cada vez que alguien muera soltará un orbe, en caso de que lo coja cualquiera del equipo contrario sumarán un punto, pero si lo recupera uno del mismo grupo desaparecerá. Ganará el primer equipo que consiga 50 puntos.

JUEGO COMPETITIVO

SUPERVIVENCIA

Cada equipo contará con 8 vidas y cada una de ellas serán las veces que resucitará alguien del equipo contrario. Ganará el equipo que alcance cuatro victorias.

CUENTA ATRÁS

En cada ronda habrá un equipo que tendrá que defender dos zonas y otro que intentará poner una bomba en alguna de ellas. Cada equipo podrá revivir a sus compañeros cuatro veces en total. En este modo de juego, las granadas que causan daño en área son muy poderosas para controlar las zonas. Ten en cuenta que mientras pones o desactivas la bomba, podrás disparar, lanzar granadas y moverse sin que se interrumpa la acción.

PRUEBAS DE LOS NUEVE

Para poder acceder a este modo de juego primero hay que completar la historia principal, la hazaña de Llamada a las armas y tener al menos 260 de luz 3.

Solo estará disponible el modo Control y si ganas una partida conseguirás el **Trofeo Que empiece el juicio** y podrás acceder a la espira, un lugar donde podrás encontrarás a **La Emisaria**. Esta mujer te venderá equipamiento que irá mejorando según vayas ganando de forma continuada en este modo de juego 4. Solo podrás jugar con un grupo de tres jugadores, además solo estará disponible de viernes a lunes.



INCURSIÓN LEVIATÁN

Es uno de los mayores retos en los que poner a prueba nuestras habilidades. Requerirá un grupo de entre cuatro y seis jugadores, dependiendo de lo buenos que sean sus integrantes y del nivel de luz que tengan. **Nuestra recomendación** es hacerlo con seis jugadores para completarla sin sufrir demasiado y que la media de luz del grupo sea de 280 como mínimo ❶.

Para acceder a la incursión, primero hay que completar la historia principal y luego viajar a Nessus y derrotar a enemigos de la Legión Roja hasta conseguir un objeto llamado **Por radio** ❷. Luego, sigue derrotando tropas de la legión hasta conseguir **cinco de estos objetos** más. Podrás entregarlos para ganar el permiso de entrar en la incursión.

El objetivo será completar tres pruebas antes de poder enfrentarte al líder Calus. La incursión tiene lugar en una especie de fortaleza. Hay una zona central que conecta con cada una de las zonas en las que hay pruebas y un acceso secreto que lleva al interior de la fortaleza. Cada prueba tiene como recompensa un cofre con un botín aleatorio, pudiendo llegar a ser algunos de los equipamientos con mayor luz del juego.

Nuestra recomendación es que primero avances por la entrada principal para completar la prueba del báculo y conseguir el primer tesoro. Luego, decide si quieres volver a repetir la prueba del báculo (aunque no conseguirás recompensa alguna) o si prefieres usar la entrada secreta para encontrar el atajo hasta la siguiente prueba.

La incursión se reinicia cada martes a las 11:00 hora española. Es el propio juego el que marcará el orden en el que deben irse completando las pruebas cada semana.

ENTRADA SECRETA

Avanza por el puente principal y, cuando llegues a las escaleras, desciende para llegar a la parte inferior del puente. Aquí hay un pasillo con **seis dispositivos**, cada uno de ellos con una palanca ❸. De izquierda a derecha las palancas van desde el uno hasta el seis, y debes activarlas en este orden: 1,5,3,2,4,6. Pulsa ■ para que se rellene el indicador y en cuando se active avisa a tu grupo para que otro jugador active la suya.

Si lo hacéis correctamente aparecerá un mensaje en pantalla indicando que se ha abierto un nuevo acceso. Ya solo debes subir por las escaleras de la fachada principal hasta llegar al embarcadero para ver un acceso que lleva al interior de la fortaleza ❹. Una vez dentro, guíate por los símbolos de la Copa, las Espadas, el Perro y el Cáliz dependiendo de la prueba hacia la que quieras ir. »

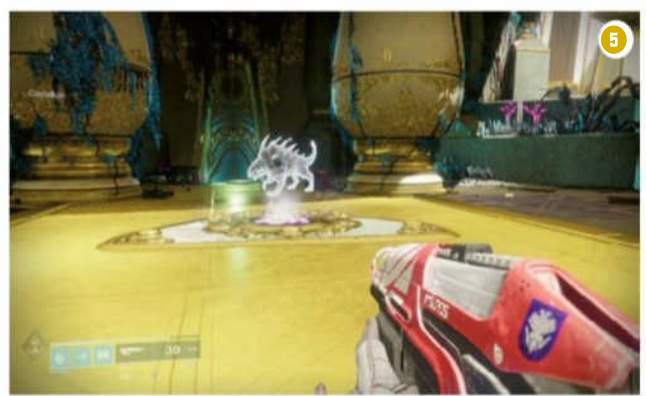




MAPA LEVIATÁN







» PRUEBA DEL BÁCULO

LUGAR: Castellum.
GRUPO 1: Recolectores del báculo, dos jugadores.
GRUPO 2: Protectores de los báculos, cuatro jugadores.

Cuando llegues al jardín comprueba que misión ha asignado el juego y localiza la puerta correspondiente. Al llegar allí verás un triángulo que tiene un holograma en la parte central, así confirmarás que estás en la puerta correcta 5.

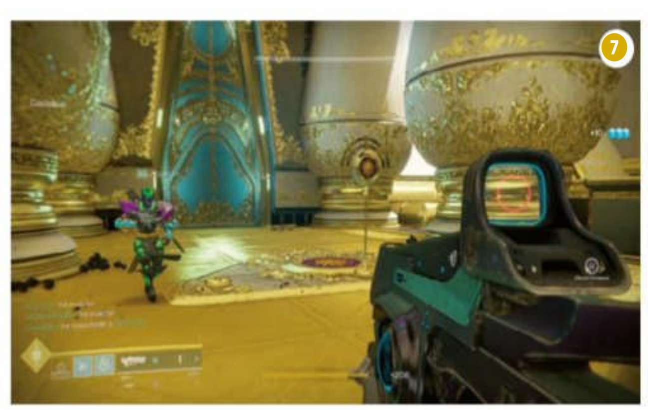
Derrota a los enemigos que patrullan la zona y espera a que el grupo de recolectores explore el resto del jardín para localizar las otras tres pruebas y memorice donde están el resto de símbolos.

Una vez que esté claro, todos los jugadores deben pisar el triángulo en el que está el holograma. Aparecerá otro holograma más y el grupo de Recolectores tendrá que ir corriendo a esa puerta.

Al aparecer el holograma comenzarán a llegar oleadas de enemigos que intentarán acabar con ambos grupos 6. El primer objetivo es aguantar hasta que en la zona de los recolectores aparezca un enemigo especial. Cuando le derroten aparecerá un báculo que deben coger y llevar al triángulo en el que están el otro grupo 7. Al ponerlo aparecerá el holograma con el símbolo del siguiente báculo que deben recoger.

Esta acción hay que repetirla hasta devolver todos los báculos al triángulo. El problema de esta prueba es que cada cierto tiempo aparecerá un enemigo que irá directo a por los báculos que hayan sido recuperados con la intención de robarlos. En caso de que lo recupere perderéis el báculo y tendréis que volver a repetirlo. También aparecerán enemigos dentro de unas cúpulas con los que habrá que acabar cuerpo a cuerpo.











Tras completar la prueba se abrirá la puerta y aparecerá un tesoro que podrá abrir todo el grupo para recibir una recompensa.

PRUEBA DE LOS INCENSARIOS

SÍMBOLO: Sol.
LUGAR: Estanques imperiales.
GRUPO 1: dos jugadores en el lado derecho y un relevo.
GRUPO 2: dos jugadores en el lado izquierdo y un relevo.

Antes de iniciar la prueba hay que localizar las **cuatro baldosas** que están en las cuatro esquinas de la zona y la de la zona central. Sabrás cuales son porque tienen un dibujo de Calus y, justo encima, una esfera transparente 8.

Ya localizadas, hay que situar a cuatro jugadores cerca de cada plataforma y a dos más junto a la del centro. Lo primero que habrá que hacer será que los cuatro jugadores salten sobre las cuatro baldosas al mismo tiempo para que se active un mecanismo que hará mover una cadena.

Desde este punto hay que tener en cuenta que todos los jugadores están envenenados y que su vida la marca el contador que aparece en pantalla con el nombre de **Protección psionica.** Cuando ese contador llegue a 0 el personaje en cuestión morirá.

Los jugadores que no tengan baldosa asignada debe servir como relevo de los que están en las baldosas de las esquinas, de modo que cambien de posición cuando les quede poco tiempo de vida. Pero debe ser el suficiente para que les dé tiempo a ir a la baldosa central y recoger la esfera para recuperar el indicador. Una vez que lo recojan se convertirán en relevo y tendrán que cambiar la posición con el jugador al que le quede poca vida.

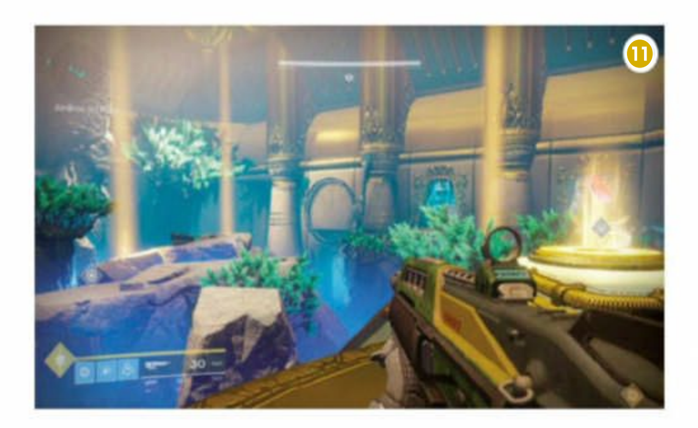
Durante este proceso aparecerán enemigos de forma infinita. Al poco tiempo aparecerá un **Bañista ceremonial** en el charco de la cadena y habrá que derrotarle antes de que salga del todo para no correr riesgo 9.

Hay que tener en cuenta que la cadena no funcionará si alguno de los cuatro jugadores no está subido a su baldosa. El hecho de saltar también hace que la cadena se detenga. Si se hace todo correctamente al poco tiempo del segundo relevo terminará está fase y todos los jugadores tendrán que ir a la baldosa central.

En este momento de la prueba el objetivo será romper los nueve incensarios que aparecerán en esta zona central 10. Hay que dispararles a la parte central sin que ningún jugador se baje de la plataforma y teniendo en cuenta que no pararán de llegar enemigos.

Hay un tiempo limitado en el que los incensarios están desprotegidos gracias al proceso de la cadena anterior. Si vuelven a estar protegidos habrá que volver a repetir el proceso de la cadena, igual que antes por lo que es muy importante destruir los nueve incensarios a la primera si no queremos que la cosa se eternice.

»





» PRUEBA DE LOS PERROS

SÍMBOLO: Perro.
LUGAR: Jardines del placer.
GRUPO 1: Vigías, dos jugadores.
GRUPO 2: Exploradores, cuatro jugadores.

Cada grupo debe tener muy claro cuáles serán sus acciones. Al llegar a la zona, primero habrá que derrotar a todos los enemigos que la patrullan. Se sabrá que ya no queda nadie, porque a los pies de la enorme estatua que hay al fondo aparecerá dos piedras 11.

VIGÍAS: su misión será la de asignarse uno de los dos lados de la zona y recoger su piedra. Una vez organizados tendrán que localizar las cuatro plantas con bulbos que hay en su lado y asignarlas un nombre o número a cada una para poder identificarlas 12.

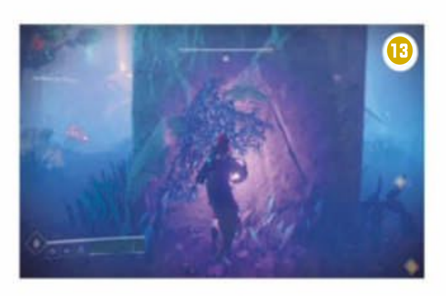
EXPLORADORES: cuando el grupo 1 recoja las piedras se abrirá una trampilla a los pies de la estatua que lleva hasta una sala en la que cada jugador tendrá que recoger una especie de esfera.

Ahora que ambos grupos están preparados, los Vigías tendrán que revisar sus plantas hasta localizar una que esté emitiendo una especie de polen de color morado. Cuando la hayan localizado, tendrás que decirle al grupo cuál es la planta para que vaya allí, de tal forma que no sean vistos por los perros 13.

Cuando los Exploradores estén cerca de una planta, tendrán que dar el aviso al Vigía para que se sitúe sobre uno de los rayos amarillos que hay en lo alto de las rocas de su lado y desde ella disparar a la planta. Según la cantidad de Exploradores que estén cerca de la planta se conseguirá un mayor o menor aumento de daño para todo el grupo 14.

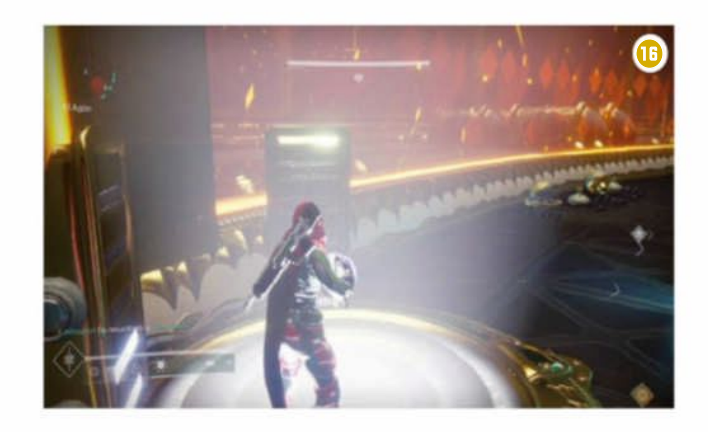
Cada vez que se dispare a una planta aparecerán dos enemigos a cada lado de la selva y serán los Vigías los que tengan que acabar con ellos usando el disparo del cristal.

Ahora hay que repetir el mismo patrón todas las veces posibles hasta que los perros se impacienten. Entonces, deja-











rán de patrullar e irán corriendo a situarse junto a las plantas. Cuando esto pase, hay que ir corriendo hacia los perros y atacarles para quitarles toda la vida posible sin llegar a matarlos 15.

Tras unos segundos todo el grupo tendrá que volver a la trampilla por la que cayeron los Exploradores para llegar a la cueva interior. Todo jugador que quede fuera de la cueva cuando llegue el límite de tiempo, morirá.

Llegado este punto habrá que repetir todo el proceso de nuevo para dañar a los perros sin matarlos. En total hay tres oportunidades y en la última todos los perros deberán estar muertos.

El problema de esta prueba es que si los perros detectan a los Exploradores entrarán en rabia e irán corriendo hacia las plantas, por lo que habrá que ir a atacarles con el multiplicador que se haya conseguido. El otro problema es que si muere de los perros habrá mucho menos tiempo de preparación por lo que el proceso de que cada grupo recoja las piedras tendrá que ser mucho más rápido si no quieren quedarse encerrados.

PRUEBA DE LOS CORREDORES

SÍMBOLO: Espadas.
LUGAR: El Agón.
GRUPO 1: Corredores, dos jugadores.
GRUPO 2: Tiradores, cuatro jugadores.

Antes de iniciar esta prueba es muy importante organizarse debidamente.

CORREDORES: deben localizar unas plataformas que están bajo dos de los cuatro símbolos de la zona. En esas plataformas aparecerán unas esferas que tendrán que recoger cuando el grupo complete el primer paso.

TIRADORES: cada integrante del grupo tendrá que tener asignada una columna en la que tendrá que ir subiendo o bajando según corresponda. También tendrá que tener claro qué símbolos tiene a su izquierda y su derecha.

Cuando esté todo organizado habrá que situarse sobre las cuatro columnas para hacerlas bajar. Aparecerá una primera oleada de enemigos a los que deben derrotar. Luego, aparecerá un solo jefe en cada símbolo, al que también hay que derrotar. Hay que darse prisa, porque en unos segundos aparecerá la esfera que deben recoger los corredores 16.

Una vez los Corredores recojan la esfera serán teletransportados al pasillo exterior. En este pasillo verán varias secciones con nueve círculos y deberán indicar en qué símbolo están y localizar el círculo rojo para decir las posiciones en las que no está 17. »





» **Si por ejemplo el símbolo es Copa y el círculo rojo,** está en la fila inferior tendrá que decir Copa, arriba y medio. Una vez dicha la localización del círculo rojo es el momento de que los Tiradores estén en las columnas que pisaron anteriormente y desde ellas disparar a los triángulos que acaba de decir el Corredor. Hay que tener en cuenta que como son dos triángulos tendrán que ser dos jugadores los que disparen a un mismo símbolo, de ahí a que sepan a qué dos símbolos y triángulos deberán estar atentos.

Si el paso anterior se hace correctamente, el Corredor verá como todos los círculos se ponen verdes y en el que era rojo ahora aparecerá una esfera que deben recoger obligatoriamente sino quieren que la esfera que lleva en las manos explote 18. En este mismo paso aparecerá un enemigo dentro de una cúpula bajo los triángulos a los que los Tiradores acaban de disparar. El Tirador que esté a cargo del símbolo en el que aparece el enemigo tendrá que bajar de la columna para golpearle cuerpo a cuerpo para que desaparezca o la esfera explotará.

Nada más acabar con el enemigo, los Tiradores tendrán que volver a la columna. Ahora hay que repetir el proceso hasta que los Corredores lleguen a la meta del pasillo, cuando lo hagan serán teletransportados a la zona interior y tendrán que poner las esferas en la zona central 19.

Llegado esté punto volverán a comenzar las oleadas de enemigos iniciales y habrá que repetir el mismo proceso hasta que los Corredores lleven seis esferas a la zona central. El problema viene cuando los corredores entren en el pasillo la segunda y tercera vez, puesto que el suelo ahora tendrá agujeros por los que podrán caerse si no están atentos. Al llevar las seis esferas todas caerán al suelo y cada jugador debe recoger una.

Pasados unos segundos todos los jugadores se convertirán en corredores. Ahora los caminos están abiertos y en cada uno habrá una cierta cantidad de esferas. El objetivo es que **al menos tres jugadores lleguen al final** para poner tres esferas en la parte central. Es importante repartirse las esferas de tal forma que los jugadores recojan las esferas en las ocasiones 1-3-Meta y 2-4. En esta ocasión el suelo comenzará estando normal pero según avance el tiempo se irán abriendo agujeros 20.

De esta forma todos podrán sobrevivir y llevar esferas de sobra aunque si alguien muere simplemente habrá que llevar tres esferas a la zona central antes de que se acabe la cuenta atrás.





ENFRENTAMIENTO CONTRA CALUS

SÍMBOLO: Cáliz.
LUGAR: Trono.
GRUPO 1: Zona normal, tres jugadores.
GRUPO 2: Zona paralela, tres jugadores.

Para comenzar el enfrentamiento contra Calus, tendrás que disparar a la copa que tiene Calus en la mano (21). Antes de hacerlo asegúrate de que hay tres jugadores en lo alto de las escaleras que hay a cada lado. Desde esta posición se verán tres puertas por las que llegarán algunas oleadas de enemigo y hay que derrotarlas lo más rápido posible porque también llegarán enemigos por la puerta que está bajo Calus (22).

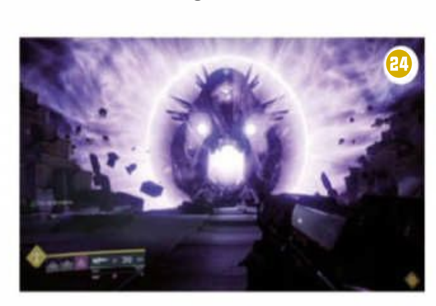
Cuando no queden enemigos, buscad rápidamente **munición** antes de que comience la siguiente fase, que se iniciará cuando Calus dé un par de palmadas. Cuando lo haga, todo el grupo será teletransportado a la Zona paralela.

GRUPO 1: en cuanto lleguen a la Zona paralela deben recoger la esfera que verás junto a especie de barrera transparente para volver a la Zona normal. Verás cuatro cúpulas junto a unas columnas y tendrán que memorizar el símbolo de cada. El grupo tendrá que repartirse las cúpulas de tal forma que estén cerca de ellas mientras esperan órdenes del otro grupo. Todo esto mientras acaban con los enemigos que irán apareciendo (23).

GRUPO 2: al llegar a la Zona paralela tendrán que dejar paso al otro grupo para que pueda regresar y, al quedarse solos, deben distribuirse a lo largo de la barrera, dejando espacio para moverse. Este grupo tiene que hacer muchas cosas a la vez: fijarse en un símbolo, disparar a los enemigos y moverse sin pasar sobra las baldosas levantadas o morirán.

Cada uno de los integrantes del grupo 2 verá sobre la cabeza de Calus un símbolo diferente (24), que deberán nombrar en voz alta para que el grupo 1 descubra cuál es el símbolo que no se menciona. Alguno de ellos tendrá que ir a la cúpula correspondiente para acabar cuerpo a cuerpo con el enemigo de su interior. »









» Esto hará que aparezca la siguiente barrera en la Zona paralela y el grupo no muera.

Al mismo tiempo que el grupo 2 indica los símbolos tendrá que matar a todos los enemigos que aparecerán en cada barrera. Es muy importante centrarse primero en los Psiónicos, para que no lancen sus bolas de energía o de lo contrario algún jugador saldrá volando y morirá. También es importante acabar con los fantasmas a tiempo o explotarán y todos morirán 25.

Este mismo proceso de símbolos habrá que realizarlo hasta que el grupo 1 golpee al cuarto enemigo de cúpula y se iniciará un nuevo proceso para cada grupo.

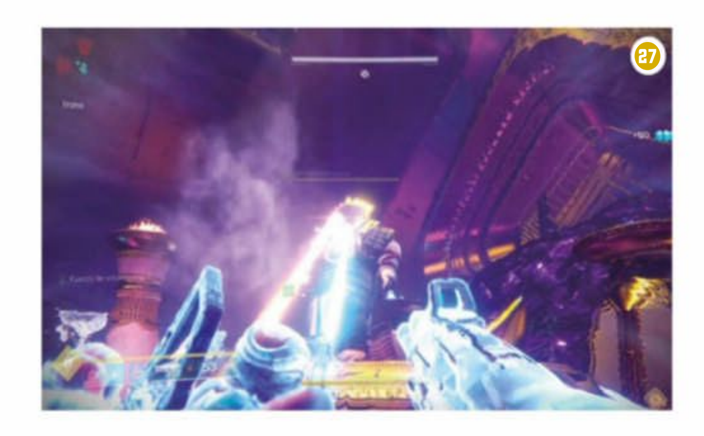
GRUPO 1: tendrá que ponerse a cubierto mientras mata enemigos. Debe ir mirando a Calus porque llegará un momento en el que creará una luz blanca que irá dañando sin parar a todos los de esta zona, aunque estén a cubierto. Desde que crea la luz blanca tendrán poco más de veinticinco segundo para atacar a Calus y quitarle el escudo o morirán.

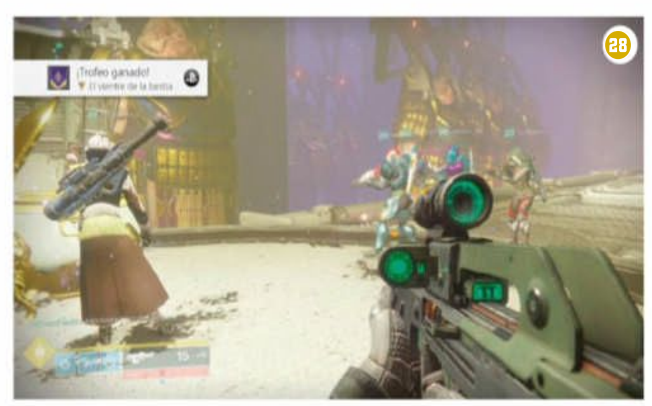
GRUPO 2: cuando hayan derrotado a los últimos enemigos cerca del borde de la Zona paralela tendrán que esperar a que el grupo 1 vea la luz blanca. En este mismo momento aparecerán cien pequeñas calaveras de la boca de Calus y el objetivo será destruir todas las posibles para aumentar el daño del grupo 26. Las calaveras seguirán apareciendo mientras que Calus siga generando la luz blanca por lo que habrá que apurar todo lo posible para conseguir un multiplicador muy alto. Cuando el grupo 1 ya no aguante más y dispare a Calus aparecerán unas esferas en la Zona paralela que habrá que recoger para volver a la zona normal.

Ahora que los dos grupos están en la zona normal hay que acabar lo más rápido posible con todos los enemigos que queden. Cuando ya no haya nadie, habrá que ponerse de acuerdo para que todos los jugadores se suban a una de las cuatro plataformas donde estaban las cúpulas. Desde estas cúpulas habrá que disparar a Calus a la cabeza para generar daño crítico 27.

Tras unos segundos, Calus emitirá un gruñido justo antes de levantar su brazo derecho. Antes de que termine de levantarlo no debe quedar nadie en la plataforma o morirá. Este proceso hay que repetirlo en las cuatro columnas. Cuando Calus pierda suficiente vida perderá la protección del pecho y ese será su punto débil.

Cuando haya sufrido daño desde las cuatro plataformas todo el combate se reiniciará y habrá que repetir todo el proceso de nuevo. Desde este





punto hay que tener en cuenta que en la Zona paralela habrá agujeros en el suelo que habrá que esquivar entre barrera y barrera.

El combate se puede alargar todo lo que se quiera pero cada vez que se vuelva al primer paso, los enemigos serán más duros y el ataque de luz blanca de Calus también.

Una vez que Calus se quede casi sin vida, todos los jugadores tendrán que situarse en la zona central para ver como vuelve a generar la luz blanca. En este punto el grupo solo tendrá unos segundos para causarle todo el daño posible para rematarle.

Al finalizar el combate acércate a él para escuchar sus últimas palabras. Tras ellas se abrirá una compuerta en la zona central por la que pueden saltar los jugadores. Al final de este camino hay un tesoro 28 que contiene un botín aleatorio y al abrirlo se desbloqueará el **Trofeo El vientre de la bestia** y se dará por finalizada la Incursión Leviatán.

TESOROS OCULTOS

Cada vez que completes una de las pruebas principales conseguirás una **llave aleatoria** con la que abrir uno de los nueve tesoros que hay en el Leviatán. Cada llave abre un tesoro concreto y la propia llave te indicará que tesoro abre.

Para llegar hasta los tesoros tendrás que entrar a través del pasadizo secreto. Hay tres tesoros que tienen posición fija, mientras que los otros seis se encuentran detrás de unas puertas que tienen unos extraños símbolos dorados.

Para abrir las puertas doradas tendrás que destruir todos los sistemas de alarma que vigilan la misma sala en la que está la puerta dorada. Hay que destruirlos todos a la vez para que no activen la alarma, por lo que cada jugador tendrá que tener uno asignado. En caso de que den la alarma habrá que alejarse de la zona lo suficiente como para que se resetee y así se pueda repetir el proceso.

Los tesoros se resetean cada semana y las llaves que se consiguen cada semana pueden no ser las mismas.

RECOMPENSA FINAL

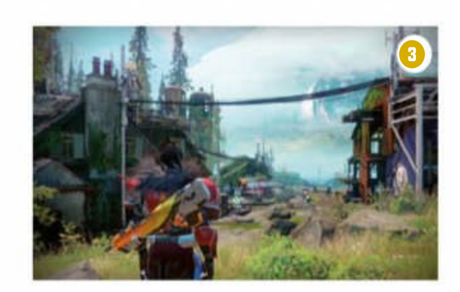
Tras completar la incursión se desbloqueará una misión más. El objetivo es volver a La Torre para hablar con **Benedicto 99-40**, un defensor del emperador al que podrás comprarle algunos objetos a cambio de las monedas que habrás conseguido al abrir tesoros durante la incursión 29.



TRUCOS Y SECRETOS







XÛR

El misterioso Xûr aparecerá en algún planeta aleatorio a las 11:00 hora española cada viernes y se irá cada lunes a la misma hora. El juego te indicará su localización.

Xûr vende objetos de tipo excepcional de muy alto nivel de luz y para comprarlos solo te harán falta los **Fragmentos de Leyenda**. Fíjate bien, ya que algunos objetos son exclusivos para ciertos personajes.

EASTER EGGS

PELOTA DEL VIAJERO

Ve a la Torre y sube a la pasarela central para encontrar una pelota de color morado 1. Llévala a su sitio e irán apareciendo más. Cuando las lleves todas, aparecerá una pelota con la forma del Viajero. Aquí es donde debes llevarlas:

- **PELOTA MORADA:** al círculo que está al final de la pasarela, más o menos encima de la tienda del armero.
- **PELOTA VERDE:** hasta las pequeñas escaleras, detrás de la tienda de Tess Everis. En las escaleras verás a un guardia.
- **PELOTA NEGRA:** al fondo de la pasarela central, bajo la bandera de color rojo.
- **PELOTA AZUL:** a la pasarela que está entre el Comandante Zavala y Lord Haxx.

SUPER SALTO EN LA TORRE

Para conseguirlo, sube a la pasarela que está justo encima del punto donde llegan los jugadores cuando se teletransportan aquí. Verás unas cajas de madera y, cuando te acercas a ellas, aparecerá el texto "No me recojas" 2. Si las examinas se activará un minijuego tipo "el suelo es lava" y si llegas a la que aparecerá en un punto aleatorio de la zona conseguirás un super salto.

CAMPO DE FÚTBOL

En el hangar de la Torre en el que están Amanda Holliday y Cayde-6 hay un campo de fútbol con una pelota justo en el centro. Si marcas tres goles verás una curiosa escena. Hay otro campo de fútbol en la Villa.

SALA SECRETA

Cerca de Amanda Holliday y Cayde-6 hay una pared de la que cuelgan tres banderas azules. Justo encima verás una pasarela a la que deberás llegar con el supersalto para entrar en unos conductos que te llevarán a una sala secreta.

SUPER SALTO EN LA VILLA

Escala hasta el tejado de la casa más destartalada y salta hacia los cables para cruzar hasta el granero 3. Al poco de avanzar por el cable conseguirás un par de mejoras.
Ahora, sube a la rueda de madera del lateral de la casa que está junto al río y camina por ella en sentido contrario para conseguir otra mejora más.
Ahora, examina la hoguera que está en el muelle y se iniciará una misión en la que habrá que pasar por varios puntos para conseguir el super salto.

TROFEOS

PLATINO

ELEGIDOS DEL VIAJERO

Obtén todos los trofeos.
Cuando consigas el resto.

ORO

EL VIENTRE DE LA BESTIA

Completa la incursión Leviatán.
Mira su apartado de la guía.

EL PRESTIGIO

Completa la incursión Leviatán o un asalto de Ocaso en dificultad Prestigio.
Espera a que lleguen las 11:00 de la mañana hora española de cada martes para comprobar si el Asalto de Ocaso en modo Prestigio es fácil o es mejor esperar otra semana.

QUE EMPIECE EL JUICIO

Reúnete con la Emisaria del más allá.
Gana una partida en el modo de juego Pruebas de los nueve del Crisol. En la guía encontrarás toda la información.

UNA VIDA EXCEPCIONAL

Reúne 15 armas o armaduras excepcionales.
Son las de color amarillo. No hace falta que tengas todas a la vez. Para saber cuántas llevas, puedes mirarlo en el Depósito de la Torre o la Villa.

LUGARTENIENTE DE ZAVALA

Obtén todas las subclases de titán.
Debes conseguir las tres subclases de este personaje. En el apartado de Clases y subclases encontrarás toda la información que necesitas.

PIONERO DE CAYDE

Obtén todas las subclases de cazador.
Ver "Lugarteniente de Zavala".

PROTEGIDO DE IKORA

Obtén todas las subclases de hechicero.
Ver "Lugarteniente de Zavala".

A VER QUÉ TRAES

Completa la Llamada a las armas de Shaxx.
La Llamada a las armas es la aventura semanal de Lord Shaxx en la Torre. Para completarla debes jugar partidas en el Crisol hasta alcanzar el 100% en la misión.

ASUNTO CRÍTICO

Completa un punto crítico.
El Punto crítico es la aventura semanal de Cayde-6 en la Torre. Solo debes completar eventos de cualquier tipo en el planeta que haya sido seleccionado en esa semana.

CORAZÓN DE LA OSCURIDAD

Completa un asalto de Ocaso.
El asalto de Ocaso es una de las misiones más complicadas. Las encontrarás en el apartado de Asaltos y para completarlas te hará falta un equipo de más de 280 de luz. Cada semana se elige una misión de Asalto de Ocaso distinta por lo que tendrás que puedes aprovechar si hay una fácil para conseguir el trofeo.

DESAFÍO ACEPTADO

Completa 30 desafíos.
Son pequeños objetivos que hay en cada uno de los planetas y modos de juego. Se reinician cada día a las 11:00 y son acumulativos.

PLATA

CAMINO LARGO Y SINUOSO

Llega al nivel 20.
Alcanza el nivel 20 con alguno de los personajes.

HÉROE POPULAR

Completa un evento público heroico.
Ve donde vaya a tener lugar un evento público y realizar una determinada acción para que se vuelva heroico. En la guía encontrarás la información.


PS4
3
www.pegi.info
GRAN TURISMO®
THE REAL DRIVING SIMULATOR
SPORT
Gran Turismo™ Sport ©2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Published by Sony Interactive Entertainment Europe. Developed by Polyphony Digital Inc. "Polyphony Digital logo", "Gran Turismo" and "GT" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. All rights reserved.



PS4
7
www.pegi.info
LEGO
LA NINJAGO PELÍCULA
EL VIDEOJUEGO
¡CONVIÉRTETE EN NINJA!
26/09/2017
DESCUBRE EL NINJA QUE HAY EN TI
NINJAGO
Y DISFRUTA CON LA PELÍCULA SÓLO EN CINES